MECHWARRIOR 3

LEICHTE ERIDANI-REITEREI, EINFÜHRUNG BATTLEMECH-KOMMANDO

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

MICROPROSE

MechWarrior 3

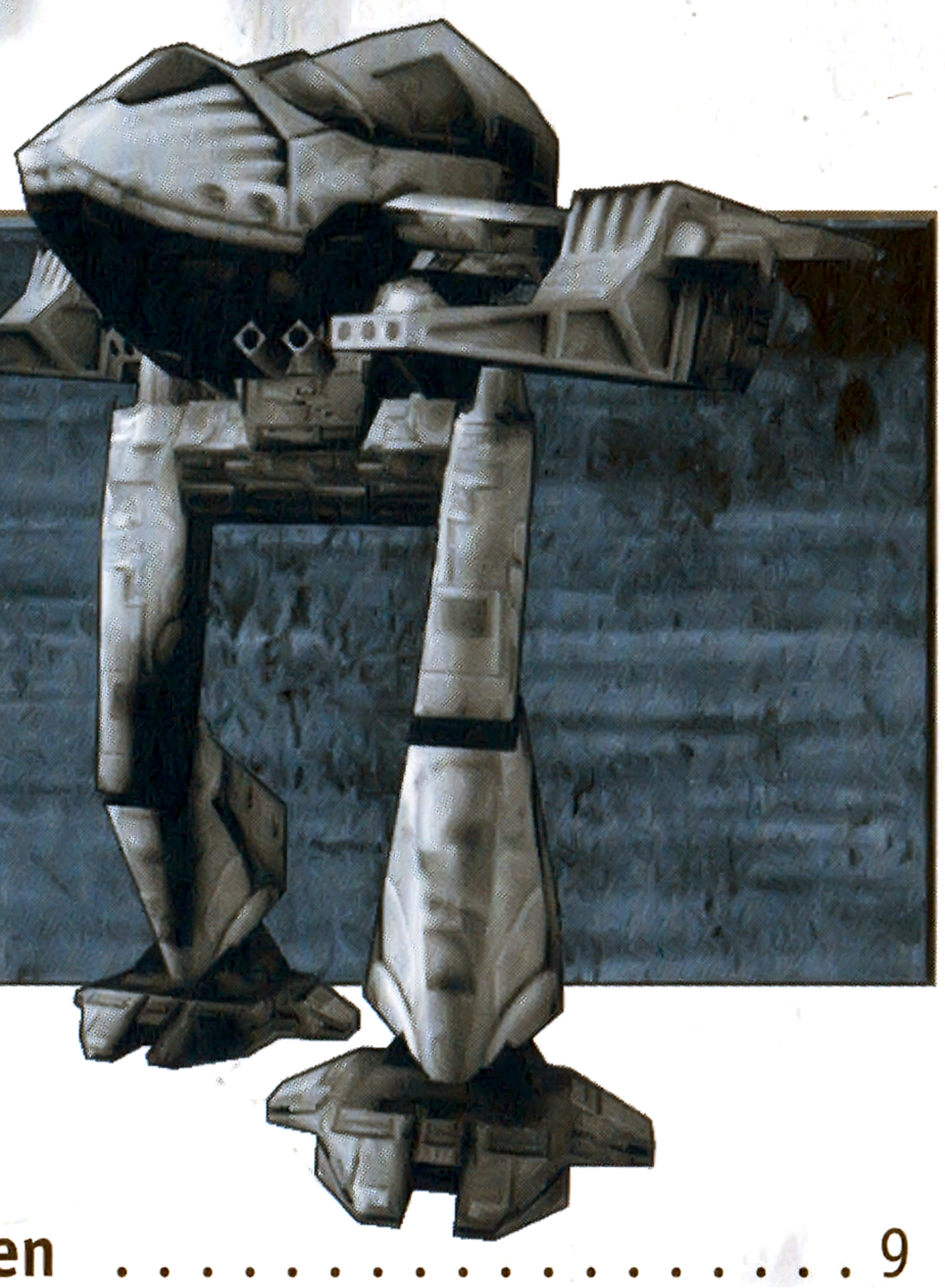
MicroProse

First Edition, May 1999

© 1999 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht in Deutschland von Hasbro Interactive GmbH, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld. BattleTech- Material © 1999 FASA Corporation. MechWarrior, BattleTech, BattleMech und Mech sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation und Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Benutzung unter Lizenz. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Die MSN Gaming Zone ist ein unabhängiger Gaming-Service der Microsoft Corporation. Hasbro Interactive lehnt jede Verantwortung oder Haftung für Inhalte ab, die in der MSN Gaming Zone zu finden oder über sie erhältlich sind.

INHALTSVERZEICHNIS



DER KAMPF GEHT WEITER:
Ein Brief von Jordan Weisman i

KAPITEL 1: EINFÜHRUNG FÜR KADETTEN 1

Achtung! 1

KAPITEL 2: STRATEGISCHER ÜBERBLICK 2

Operationsbesprechung 2

Die Wiedergeburt des Sternenbunds 4

Zusatzinformationen 5

BattleMech-Typen 5

Militärische Organisation 5

Innere Sphäre 5

Clans 5

Ränge des Sternenbunds/
der Leichten Eridani-Reiterei 5

VERCOM-Büro für
Strategische Information 6

Die Nebelparder 6

KAPITEL 3: SPIEL-SETUP 7

Systemanforderungen 7

Mindestsystemanforderungen 7

Empfohlene Systemanforderungen 7

Anforderungen für Multiplayer 7

Installation 8

Installation von DirectX 8

Die Readme-Datei 8

MechWarrior 3 starten 9

Tactical Objectives 14

Enemy Presence 14

KAPITEL 4: GRUNDSÄTZLICHES ZUM SPIEL 10

Schnellstart für MechWarrior 3 10

Der Hauptbildschirm 11

Einen MechKrieger gestalten/wählen 11

Spielübersicht 12

KAPITEL 5: BATTLEMECH-OPERATIONEN 13

Geschichte der BattleMechs 11

Einsatzbesprechung 12

Taktische Einsatzziele 14

Feindpräsenz 14

Terrain 15

Optionen auf dem Einsatz-
besprechungsbildschirm 15

KAPITEL 6: BATTLEMECH-ÜBERBLICK,
EINFÜHRUNG UND GRUNDSÄTZLICHES 16

BATTLEMECH-ÜBERBLICK 16

BattleMech-Systeme und Komponenten 17

Panzerung 17

Interne Struktur 17

Chassis-Stellen 17

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Cockpit 18
Reaktoren/Motoren 18
Kühlkörper 18
Sprungdüsen 18
Laser 18
Partikelprojektorkanone (PPK) 19
Flammer 19
Raketenabwehrsystem (RAS) 19
Gaussgeschütz 19
Autokanone 19
LB-X Autokanone 19
Ultra-Autokanone 19
Maschinengewehre 20
Langstreckenraketen (LSR) 20
Kurzstreckenraketen (KSR)/Blitz-KSR 20
Artemis IV-Feuerleitsystem 20
Beagle-Sonde 20
K3-Computer 20
EGM-Phalanx 21
MASC 21
Narc-Raketenturm 21
Zielcomputer 21
TAG (Target Acquisition Gear -
Zielerfassungsausrüstung) 21
CASE 21

Cockpit-Anzeige und Steuerungen 22
Anzeigensteuerung 23
Außensichten 23
Sicht nach links/rechts und
Waffen ausrichten 24
Zielsteuerungen 24
Fadenkreuz zoomen 24
Zielanzeige 24
Zielwahl 25
Waffensteuerungen und -konfiguration 25
Waffen abfeuern 25
Raketenaufschaltung 25
Aufladezyklus der Waffen 25
Waffenwahl und Statusanzeige 26
Waffenfeuer-Optionen 26
Alpha-Schlag 26
TAG-Zielortung 26
Stellen anvisieren 26

Bewegungssteuerungen 27
Geschwindigkeits-/Schubsteuerung 27
Bewegungssteuerung 27
Torso-Drehung 27
Ducken 27
Aufstehen 28
Springen 28
Sprungdüsen-Treibstoff 28

Schadensanzeige 28

Wärmesteuerungen 29
Überhitzung und Shutdown 29
Beabsichtigter Shutdown 30
Wärme-Management 30

Radar- und Sensorensteuerungen 30
Radar-Modi 30
Karten-Modus 31
Navigation 31

**Kommando und Kontrolle
über Lanzenkameraden** 31
Wahl eines Lanzenkameraden/Verbündeten . . 31
Befehle an Lanzenkameraden/Verbündeten . . 32
Befehlsmodus 32

Mobile Feldstützpunkte 32
Befehligen der MFS 33
Reparaturen einleiten 33

Einsatzbewertung 33
Mech-Status 34
Einsatzziele 34
Erworbenes Bergegut 34
Zuteilung von Bergegut 34

KAPITEL 7: DAS MECH-LAB 35
Überblick über das Mech-Lab 35
Ein paar Gedanken zur Wärme 36
Der Hauptbildschirm zum Mech-Lab 37
BattleMech-Modifizierung 38
Modifizieren der internen Struktur 39
Modifizieren der Panzerung 39
Modifizieren des Reaktors/Motors 40
Modifizieren der Waffen 41
Ein- und Ausbau von Waffen 41
Munition 41
Modifizieren der Ausrüstung 41
Ein- und Ausbau von Komponenten . . 41
Waffengruppen 42
Waffentabellen 43
Energiewaffen 43
Ballistische Waffen 43
Raketenwaffen 44

KAPITEL 8: SPIEL-MODI 45
Kampagne 45
Training 46
Sofort-Gefecht 46

KAPITEL 9: SPIELOPTIONEN 48
Gameplay 48
Graphik und Audio 49
Steuerungen 50

KAPITEL 10: MULTIPLAYER 51
Modem-Spiele 51
LAN-Spiele 52
LAN-Spiele über IPX 53
LAN-Spiele über TCP/IP 54
INTERNET-SPIELE 55
Die MSN Gaming Zone 56
Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer 57
Netzname 57
Verbindungstyp 57
Sitzungen 57
Host-Setup 57
Name der neuen Sitzung 57
Max.Spielerzahl 57
Team-Spiel zulassen 57
Bildschirm zum Multiplayer-Spiel-Setup 58
Spiel-Setup 58
Punktestand 58
Chat 59
Spieler-Setup 59
Alle gegen alle 59
Team-Spiel 59
Entfernen 60
Rauswerfen 60
Ein Aussehen wählen 60
Optionen sperren 60
Im Multiplayer-Spiel 60
Chat während des Spiels 60
Punktestand 60

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG 61

LIZENZVEREINBARUNG 62

DER KAMPF GEHT WEITER

Willkommen bei MechWarrior® 3, der dritten Folge der meist verkauften Science-Fiction-Gefechtssimulation aller Zeiten. Falls Sie noch ein Neuling in der MechKrieger-Welt sind – herzlich willkommen und machen Sie sich auf eine wilde Fahrt gefaßt. MechWarrior® 3 basiert auf der weltweit bekannten Serie von **BattleTech®**-Brettspielen und Romanen und spielt in der entfernten Zukunft, in der gigantische humanoide Kriegsmaschinen, die **BattleMechs®**, das Schlachtfeld dominieren. Mechs® sind jedoch keine Roboter. Fest angeschnallt sitzen in den Cockpits dieser mächtigen Kampfmaschinen Piloten, die als MechKrieger bekannt sind. Einige stammen aus adligen Familien und gehören zu einem der fünf Großen Häuser, die den Großteil des bekannten Weltraums beherrschen. Andere erkämpften sich ihren Weg nach oben, sei es von einer hinterwäldlerischen Welt, die von der Landwirtschaft bestimmt ist, oder den von Menschen wimmelnden Straßen eines der Hauptplaneten. Sie alle besitzen jedoch die Stärken und Eigenschaften, die einen MechKrieger ausmachen.

Das BattleTech-Universum und seine Geschichte ist eines der reichsten und am besten dokumentierten Themen auf der Welt – buchstäblich Millionen Wörter sind bis heute über seine Personen, Schlachten und Historie geschrieben worden. MechWarrior 3 steigt mitten in die Geschichte ein, doch dieses Handbuch enthält mehr als genug Informationen für den Neuling, damit er versteht, was vor sich geht. Als Angehöriger der Leichten Eridani-Reiterei, einer der – wenn nicht der – Elite-Einheiten der BattleTech-Welt, sind Sie dafür verantwortlich, eine Tradition der Ehre aufrechtzuerhalten, die Jahrhunderte zurückreicht. Im nächsten Abschnitt erfahren Sie mehr über die Leichte Eridani-Reiterei und Ihren Gegner, den Clan Nebelparder.

MechWarrior-Veteranen werden sich von Anfang an völlig zu Hause und versucht fühlen, sofort ins Cockpit zu springen und loszulegen. Doch wir empfehlen wärmstens, sich zuvor die Kapitel über Kommando und Kontrolle in diesem Handbuch anzusehen. Vieles dürfte vertraut sein, doch es hat sich auch vieles geändert. Es gibt mittlerweile mehr Optionen, mehr Fähigkeiten und mehr Möglichkeiten als je zuvor, darunter verbesserte Zielsysteme, Wärme-Management und eine Möglichkeit von „Kommando und Kontrolle" über Ihre KI-gesteuerten Lanzenkameraden. Zusätzlich gibt es echtes Schlachtfeldbergegut und alle Möglichkeiten, Ihr Mech-Chassis so zu verändern, daß es Ihrer Vorstellung einer perfekten Konfiguration entspricht.

Ob Sie nun ein Neuling oder erfahrener Veteran sind – wir glauben, daß Ihnen diese MechWarrior-Erfahrung etwas völlig Neues bietet. Viel Spaß und gute Jagd.

Jordan Weisman
Co-Schöpfer von BattleTech

Ich hörte, Du hattest ein paar Probleme, Dir all das beim ersten Mal gleich zu merken. Also dachte ich, Du würdest gern hier drin nachschlagen, bevor es richtig losgeht. War nur so ein Gedanke...

Dein Kumpel, Dominic Paine

KADETTEN-EINWEISUNG

▶ ACHTUNG!

Von jetzt an ist die Leichte Eridani-Reiterei Ihr Zuhause, Kadett.

Das Training, das Sie jetzt beginnen, werden die härtesten Tage Ihres Lebens werden. Nichts, was Sie je getan oder gelernt haben, könnte Sie auf das vorbereiten, was nun beginnt. Es wird Augenblicke geben, in denen Sie den Tag Ihrer Geburt verfluchen werden, weil Sie sich bei der Leichten Reiterei verpflichtet haben. Doch am Ende werden Sie Ihre Stärken und Ihre Schwächen bei weitem besser kennen, als Sie es je für möglich hielten. Und Sie werden zu den besten Kriegern gehören, die es je in der Inneren Sphäre gegeben hat.

Als MechKrieger und Angehöriger der Elitetruppe der Leichten Eridani-Reiterei wird von Ihnen verlangt, daß Sie jedes System, Teilsystem und Backup-System Ihres Mechs kennen und begreifen. Sie müssen verstehen, wie all diese Systeme miteinander quer- und zurückverbunden sowie ineinander integriert sind. Sie müssen in der Lage sein, ihn im Schlaf auseinander zu nehmen und wieder zusammen zu setzen, und das unter den härtesten Bedingungen, unter anderem Feindbeschuß.

Doch was noch wichtiger ist, Sie werden lernen, in Ihrem BattleMech zu kämpfen. Alles, was Sie sonst noch lernen, ist letzten Endes sekundär im Vergleich zum Verständnis dessen, wie Sie Ihren BattleMech und sich selbst über alle vorstellbaren Grenzen treiben können. Außerdem werden Sie lernen zu verstehen, wie Ihr Gegner lebt, denkt und kämpft. Mit diesem Wissen können Sie die Kontrolle bei einem Gefecht übernehmen und die taktischen Möglichkeiten Ihres Gegners begrenzen.

Doch selbst bei all dem kann weder dieses Handbuch noch irgend etwas anderes, was sich das Ausbildungscorp der Leichten Eridani-Reiterei einfallen lassen kann, Ihnen beibringen, wie man ein MechKrieger ist. Wir können – und werden – alles Mögliche tun, um Ihnen dabei zu helfen, Ihren BattleMech neben den Besten der Besten zu kontrollieren. Doch letzten Endes hängt Ihr Erfolg oder Mißerfolg auf dem Schlachtfeld einzig und allein von Ihnen ab.

Im Endeffekt gibt es nur Sie, Ihre Maschine und Ihren Gegner.

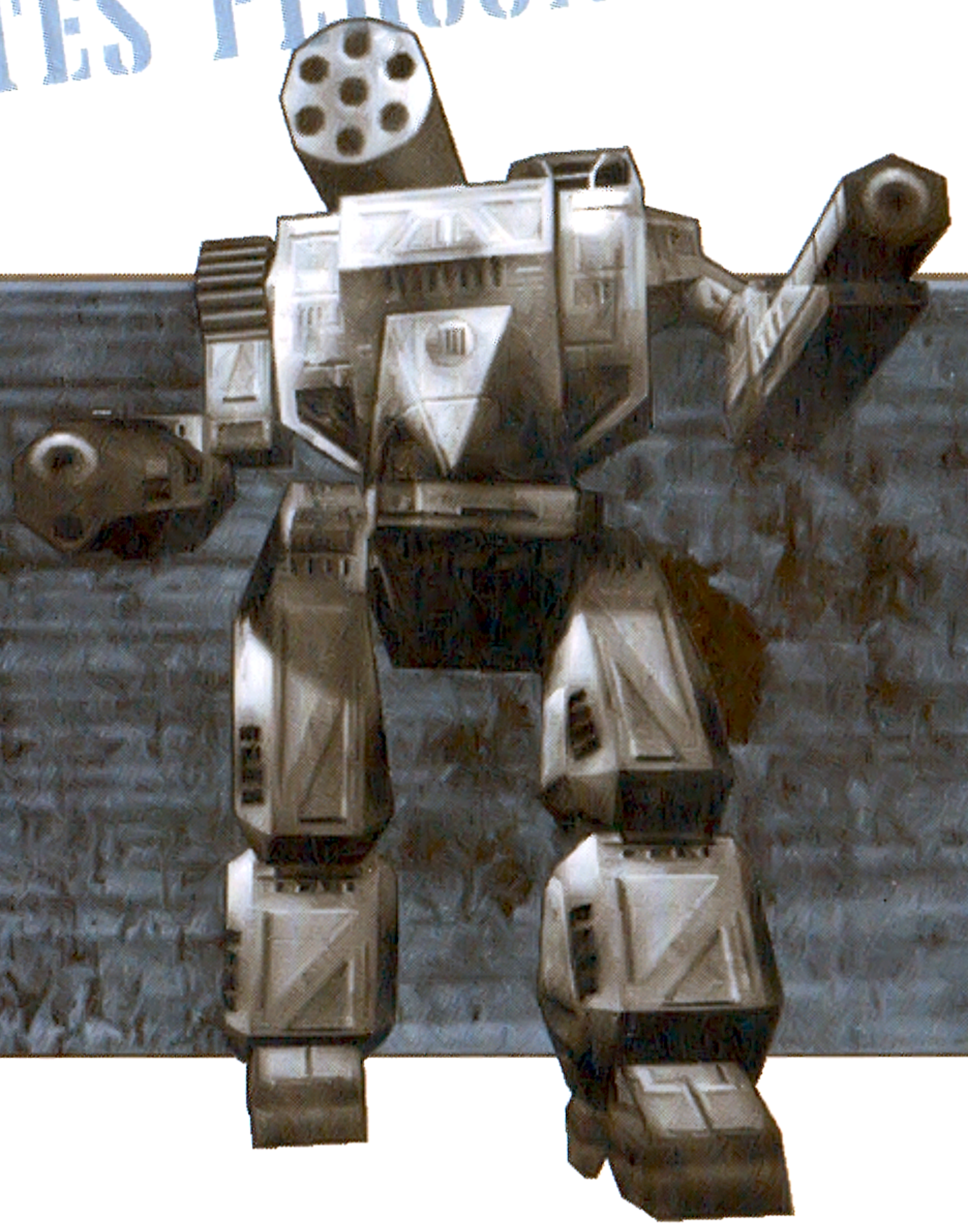
Lernen Sie sich selbst, Ihre Maschine und Ihren Feind kennen. Das ist das Beste, was wir Ihnen beibringen können.

Der Rest ist Ihre Sache.

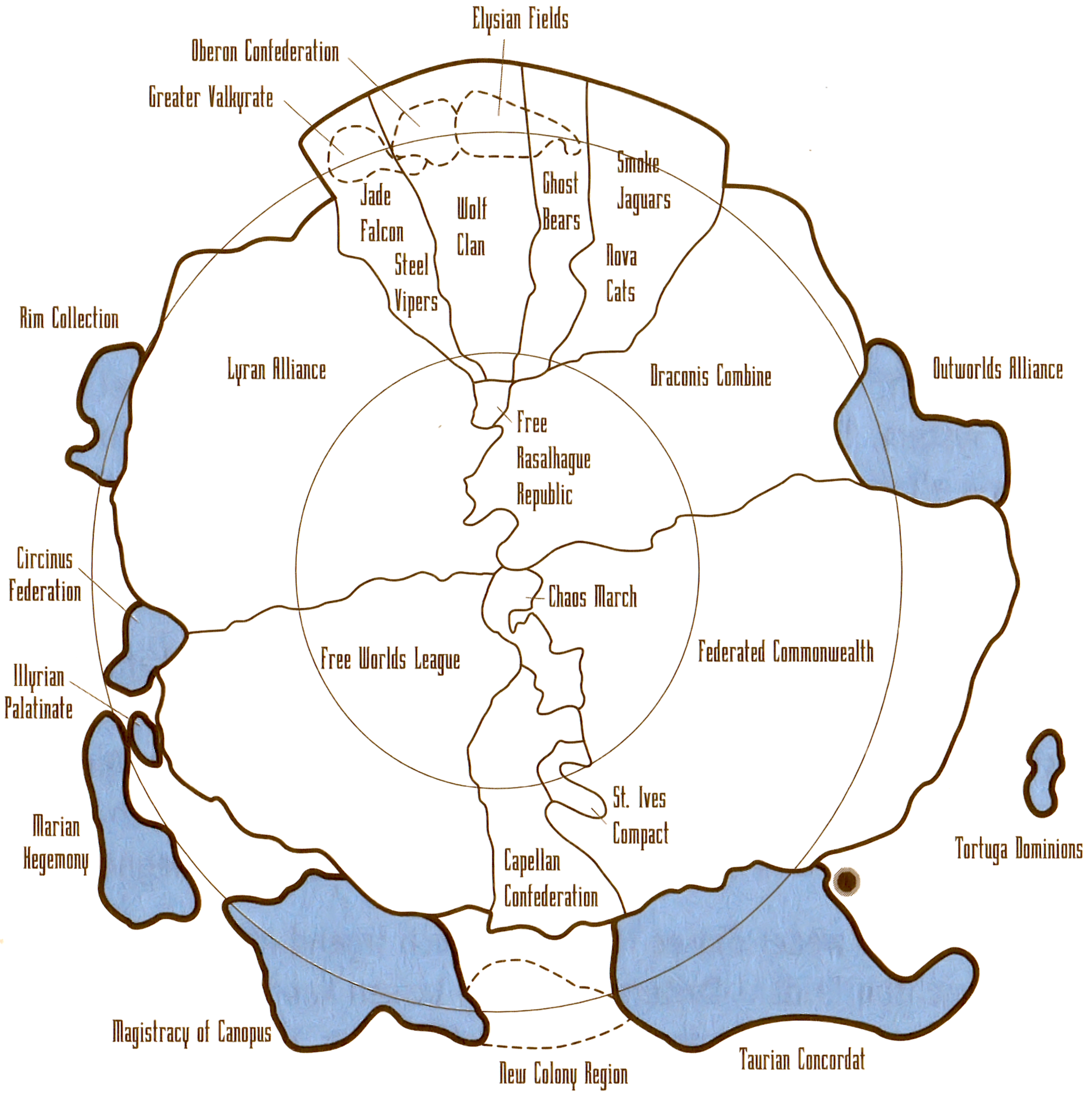
NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

KAPITEL 2: STRATEGISCHER ÜBERBLICK



▶ OPERATIONSBESPRECHUNG



Anhang

Fast eintausend Jahre lang sind Menschen in die entlegensten Bereiche des Weltraums gereist, haben Tausende von Welten kolonisiert und Sterne umspannende Bündnisse geschlossen. Aus diesen erwuchsen die fünf Sternenreiche, aus denen die Innere Sphäre besteht.

Doch die Innere Sphäre war gespalten. Ihre herrschenden Dynastien kämpften ständig um Koloniewelten mit wertvollen Rohstoffen. Diese titanischen Kämpfe führten zur Entwicklung von BattleMechs – gigantischen, humanoiden Kampfmaschinen, die von tödlichen Waffen starrten. Vom 25. Jahrhundert an dominierten diese laufenden Panzer das Schlachtfeld. BattleMechs und ihre erfahrenen Piloten, bekannt als MechKrieger, haben die Kriegführung für alle Zeiten verändert.

Im Jahre 2751 befand sich der Sternenbund, die vereinigte Regierung der Inneren Sphäre, im Zustand des Chaos. Ein Usurpator hatte die Macht an sich gerissen, und der sich anschließende Bürgerkrieg tobte dreizehn Jahre lang, bis die Armee des Sternenbunds unter der Führung von General Aleksandr Kerensky ihn schließlich besiegte. In der Folgezeit begannen jedoch die fünf Ratsfürsten des Sternenbunds untereinander zu kämpfen, um das Machtvakuum zu füllen, das durch die Niederlage des Usurpators entstanden war. Konfrontiert mit der furchtbaren Aussicht, daß seine geliebte Sternenbundarmee gespalten und Jahrzehnte des Kriegs folgen würden, entwarf General Kerensky einen kühnen und schicksalhaften Plan. Er verkündete, er werde die Innere Sphäre verlassen und sich in Gebiete jenseits des bekannten Weltraums aufmachen, um eine neue Gesellschaft zu gründen, die auf Ehre und Gerechtigkeit basiere, und er war willens, jedes Mitglied der Sternenbundarmee mitzunehmen, das kommen wolle.

Erstaunliche 80% der regulären Armee des Sternenbunds entschlossen sich dazu, die Innere Sphäre zu verlassen und ins Unbekannte aufzubrechen. Und so verließen sie eine Innere Sphäre, die immer noch durch Kämpfe geplagt war und drohte, in ein neues finsteres Mittelalter zu verfallen. Sie begannen eine Reise, die dreihundert Jahre später die wieder aufgebaute Innere Sphäre an den Rand des Untergangs bringen sollte.

Wir, die Leichte Eridani-Reiterei, trafen die Wahl, uns dem Exodus General Kerenskys nicht anzuschließen. Statt dessen nahmen wir schweigend Haltung an, als er und seine Armada von Schiffen abreisten, denn wir waren uns bewußt, daß in diesem Augenblick eine historische Ära endete und eine neue begann. Wir ehren ihn und seine Überzeugungen bis zum heutigen Tag, indem wir einen schwarzen Ring um unsere Abzeichen tragen und unser Flagge immer auf Halbmast flattern lassen. Wir werden den Namen des Generals immer mit Respekt aussprechen, denn wir waren in diesen hundert Jahren seit seinem Exodus die Verteidigung der Inneren Sphäre und warteten auf die Rückkehr zur Glorie des Sternenbunds.

Wir verblieben in der Inneren Sphäre, um unsere Heime und unsere Lieben zu verteidigen, wie wir es immer getan haben und immer tun werden. Obwohl wir den Namen Kerensky in Ehren halten, werden wir nicht tatenlos zusehen und seinen korrupten Nachkommen erlauben, all das zu besudeln, wofür er gestanden hat, gleichgültig wie lautstark sie seinen Namen schreien.

Wie die Nachfahren des Exodus von Kerensky und seiner großen Ideale sich in die Clans verwandelten, die vor zehn Jahren die Innere Sphäre angriffen, um sie in seinem Namen zurückzuerobern, ist eine Spekulation, die einem anderen Buch zu einer anderen Zeit vorbehalten bleibt. Denn vielleicht haben – welche Ironie des Schicksals! – ihre Invasion und Eroberung eines beträchtlichen Teils der Inneren Sphäre endlich das erreicht, von dem der General immer geträumt hatte – einen reformierten Sternenbund. Unter diesem Banner, das stolz neben dem unseren flattert, werden wir gegen die Clans zu Felde ziehen und ihnen die wahre Bedeutung von Ehre und Gerechtigkeit auf eine Weise erklären, die sie verstehen müssen.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Die Wiedergeburt des Sternenbunds

Vor zwei Jahren, im Jahre 3058, kamen die Großen Häuser der Inneren Sphäre zusammen, um die Verfassung des Sternenbunds zu schreiben und mit der Feder das wieder aufzubauen, was ihnen mit dem Schwert nicht gelungen war – einen neuen Sternenbund. Der Hauptantrieb zu diesem historischen Ereignis war jedoch die Absicht, der Bedrohung durch die Clans ein für alle Mal ein Ende zu setzen. Als sich die Häuser zusammengeschlossen hatten, konnten sie ihre Armeen unter einer einzigen Kommandostruktur kombinieren, einen einzelnen Clan angreifen und völlig eliminieren. So bewiesen sie den anderen Clans, daß die Innere Sphäre durchaus ein Gegner war, den man respektieren mußte. Operation Hühnerhund, die Masseninvasion in die Besatzungszone des Clans Nebelparder durch eine multinationale Truppe, begann im Mai 3059. Viel schneller, als alle Analytiker es für möglich gehalten hatten, hatte die Truppe der Inneren Sphäre die Parder in die Flucht geschlagen.

Der Kommandant der Sternenbundstreitkräfte war sich jedoch bewußt, daß die Zerstörung des Körpers allein, wenn man den Kopf am Leben ließ, nicht das endgültige Ziel erreichen würde – nämlich die Bedrohung durch die Clans auszuräumen. Aufgrund von Informationen, die man von einem Clan-Verräter gewonnen hatte, entwarf der Sternenbund einen kühnen Plan: Eine Truppe sollte durch unbekannten Weltraum reisen und einen direkten Angriff auf die Heimatwelt des Clans Nebelparder führen – den Planeten Diana. Als Operation Hühnerhund begann, war der Kampfverband Schlange schon lange auf dem Weg, blind seiner Bestimmung entgegen.

Unter dem Kommando von Marschall Morgan Hasek-Davion bildeten wir das Rückgrat des Kampfverbands Schlange. Unsere drei verstärkten Regimenter, transportiert auf 13 Sprungschiffen und 34 Landungsschiffen, stellten die größte einzelne Truppe im Kampfverband. Wie es sich gehörte, wurde unser kommandierender Offizier, Generalin Ariana Winston, zur stellvertretenden Kommandantin der Operation unter Marschall Hasek-Davion. Während der langen Reise nach Diana wurde Marschall Hasek-Davion im Schlaf von einem Attentäter ermordet, der seine Auftraggeber nicht preisgab, und Generalin Winston erhielt das Kommando über den Kampfverband Schlange.

Der Plan war einfach, doch genial: Eine kleine Voraustruppe der Flotte von Kriegsschiffen, Sprungschiffen und Landungsschiffen (115 Schiffe in der Haupttruppe) sollte sich Diana nähern und dabei die Identifikationscodes verwenden, die der Parder-Verräter geliefert hatte. Ein Trick sorgte dafür, daß die mit Gefechtspanzerung ausgestattete Kommandotruppe, die aus dem Orbit niederging, als Trümmer eines beschädigten Landungsschiffes angesehen wurde, und die Truppen griffen als erstes das Hauptquartier der Orbital-Verteidigungsanlagen auf Diana an. Der Plan klappte hervorragend, und die übrigen Schiffe konnten den Sturm auf die Nebelparder-Heimatwelt beginnen.

Obwohl wir letztendlich den Sieg auf Diana davontrugen, wurde Generalin Winston in den letzten Stunden der Schlacht getötet. Sie hielt mit ihren Truppen tapfer die Stellung, als Welle um Welle von selbstmörderischen Nebelparder-Kriegern versuchten, sie aus ihrer Verteidigungsstellung zu vertreiben. Dies gelang ihnen nicht, auch wenn der Kampf Generalin Winston das Leben kostete. Sie starb nicht vergeblich. Obwohl wir unsere Kriegerkameraden nicht auf die Clan-Heimatwelt Strana Metschty begleiten, werden sie das Andenken an Generalin Ariana Winston mit sich nehmen und das Wissen um ihr Opfer und die Ideale, die seit den Tagen des ersten Sternenbunds von der Leichten Eridani-Reiterei hochgehalten werden.

Kampfverband Schlange ist siegreich, wie es auch die Truppe der Sternenbundkrieger sein wird, die auf dem Weg nach Strana Metschty ist. Es ist für uns an der Zeit, unsere Toten zu begraben, aus unseren Fehlern zu lernen, was möglich ist, und uns auf den langen Heimweg vorzubereiten.

ZUSATZINFORMATIONEN

Types of BattleMechs

Ganz allgemein gesagt, gibt es vier Klassen von Mechs der Inneren Sphäre und der Clans:

Scout oder Leicht . . . . 20 bis 35 Tonnen	Mittelschwer . . . 40 bis 55 Tonnen
Schwer . . . . 60 bis 75 Tonnen	Sturmklasse . . . . 80 bis 100 Tonnen

Militärische Organisation

Die Innere Sphäre und die Clans besitzen unterschiedliche Systeme, nach denen sie ihre Militärtruppen organisieren.

Innere Sphäre

Lance . . . . 4 Gefechtseinheiten (Mechs oder Fahrzeuge, selten gemischt)

Kompanie . . . . 3 Lanzen (plus Unterstützungsfahrzeuge)

Bataillon . . . . 3 Kompanien (plus eine Kommando-Lanze und Unterstützungsfahrzeuge)

Regiment . . . . 3 bis 5 Bataillone (plus Unterstützungsfahrzeuge und Raumtransport)

Clans

Strahl . . . . 1 OmniMech oder 5 Elementare (Power-Panzerung)

Stern . . . . 5 Strahlen (unter dem Kommando eines Sterncommanders)

Nova . . . . 1 Stern OmniMechs plus 1 Stern Elementare

Binär-/Trinärstern . . . 2 oder 3 Sterne von OmniMechs (unter dem Kommando eines Sterncaptains)

Sternhaufen . . . . 3 bis 5 Binär- oder Trinärsterne (unter dem Kommando eines Sterncolonels)

Galaxis . . . . 3 bis 5 Sternhaufen (unter dem Kommando eines Galaxiscommanders)

Ränge des Sternenbunds/der Leichten Eridani-Reiterei

Die Leichte Eridani-Reiterei hat weiterhin die Rangstruktur des Sternenbunds verwendet. Zur Referenz ist diese im folgenden angeführt:

Sergeant	Master Sergeant	Lieutenant
Captain	Major	Colonel

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

VERCOM-BÜRO FÜR STRATEGISCHE INFORMATION

Dokumentauszug

Die Nebelparder
Überblick (Besprechung)

Gemäß Geheimhaltungsvorschriften bearbeitet

Wie so viele Clan-Krieger verdankt das Raubtier, das dem Clan Nebelparder seinen Namen gab, seine Existenz Wissenschaftlern, die mit der Natur spielen. Seine Gene sind die des terranischen Jaguars, die im Labor modifiziert wurden, um dem Tier das Überleben unter härteren Bedingungen zu ermöglichen. Aleksandr Kerensky und seine Leute brachten den Nebelparder mit auf die Welt Strana Metschty, wo es in den fruchtbaren Dschungeln, die ihm reichlich Beute boten, prächtig gedieh.

Angehörige des Clans Nebelparder sind sehr stolz auf ihren Namensgeber, den der verehrte Gründer des Clans, Nicholas Kerensky (Sohn des Anführers des Exodus), für sie wählte. Sie glauben, daß Nicholas die gesamte Clan-Gesellschaft nach dem Beispiel des Nebelparders modellierte, und verweisen mit Stolz auf einen Eintrag in einem seiner zahlreichen Tagebücher, in dem er die Stärken des Raubtiers preist. Die heutigen Nebelparder zitieren diesen Eintrag häufig, da sie ihn höher schätzen als alle andere Literatur mit Ausnahme des Heldenepos der Clans „Die Erinnerung".

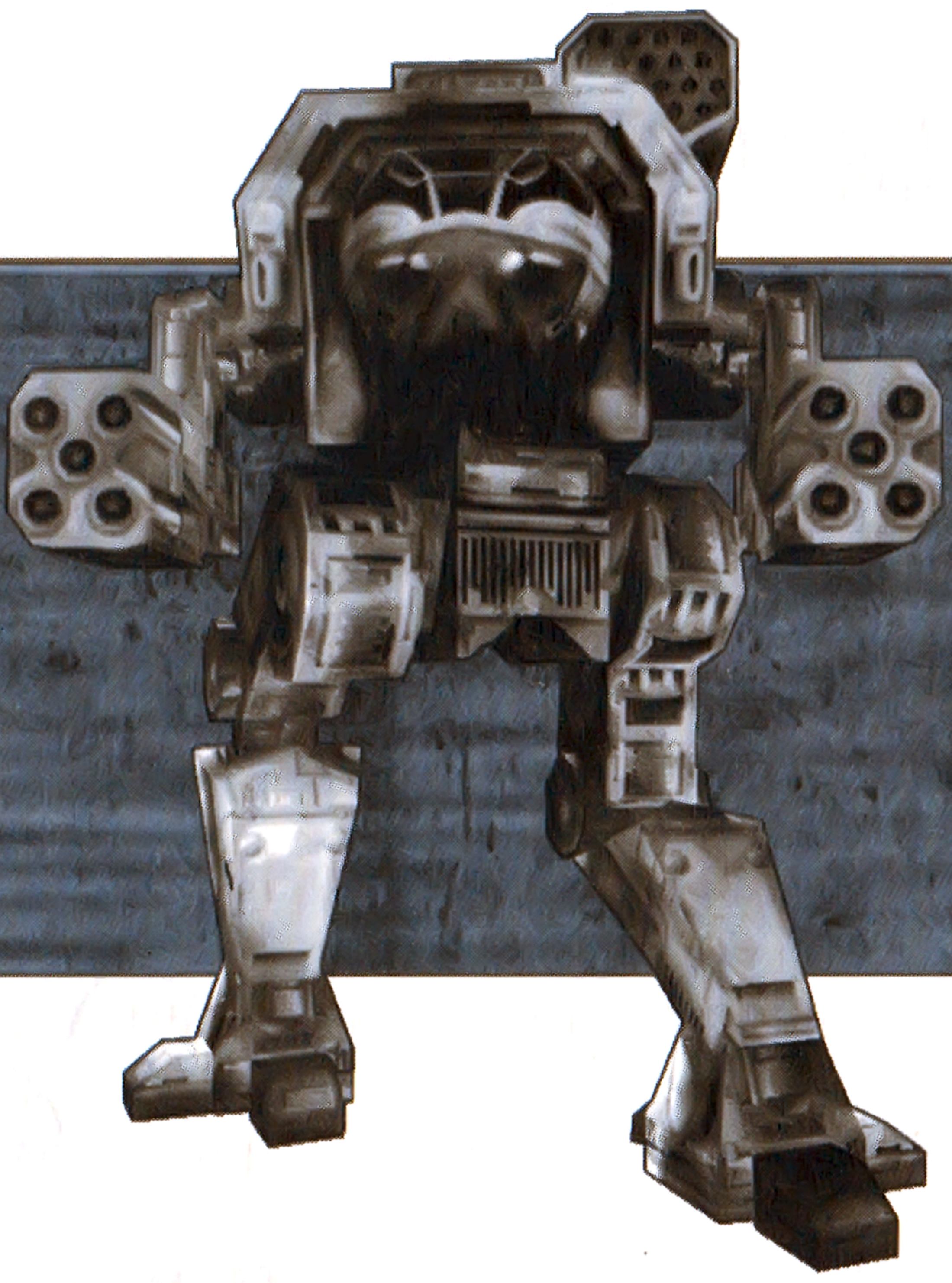
Ein Auszug:

Erinnert euch an Franklin Osis,
Vater seines Clans.
Er verlieh uns drei Stärken:
Des Parders Sprung, der einen Feind zu Boden wirft,
Des Parders Krallen, die dem Feind das Herz zerreißen,
Des Parders Durst nach dem heißen Blut seiner Feinde.

–"Die Erinnerung" (Clan Nebelparder), Passage 104, Vers 18, Zeilen 5-10

Clan Nebelparder verehrt sein Totemtier mit fanatischem Eifer, so sehr, daß er alle Aspekte seiner Gesellschaft nach dem Verhaltensvorbild des Raubtiers gestaltet hat. Die Nebelparder verdienten sich den fragwürdigen Ruhm des blutdürstigsten Clans mit der willkürlichen Zerstörung von Edo auf Turtle Bay – einer Stadt, deren einziges Verbrechen darin bestand, daß sie sich der Besatzung durch die Nebelparder widersetzte.

KAPITEL 3: SPIEL-SETUP



▶ SYSTEMANFORDERUNGEN

MechWarrior 3 wurde entwickelt, um die neueste 3D-Hardware-Beschleunigungstechnologie zu nutzen. Das Spiel kann auch auf einem Computer laufen, der keine 3D-Hardware-Beschleunigung besitzt. Es werden zwar nicht alle der verbesserten Graphik-Features zur Verfügung stehen, doch es fehlt nichts Wichtiges.

Alle Konfigurationen von **MechWarrior 3** erfordern Windows 95 oder 98 und mindestens Direct X 6.1 (dieses wird automatisch beim Setup installiert).

Mindestanforderungen

- 166MHz Pentium
- Windows 95 oder Windows 98
- 32MB RAM
- High Color-Grafik
  (640 x 480 x 16-bit-Farbe–mind. 2 MB Video RAM)
- Zweifach-CD-ROM-Laufwerk
- Festplatte (240 MB freier Speicherplatz)
- DirectX-kompatible Soundkarte

Empfohlene Systemanforderungen

- Mindestens 200 MHz Pentium
- Windows 95 oder Windows 98
- 64MB RAM
- High Color-Grafik
  (1024 x 768 x 16-bit-Farbe)
- Direct3D-Graphikbeschleunigung
- Vierfach-CD-ROM-Laufwerk
- Festplatte (390 MB freier Speicherplatz)
- Joystick

Anforderungen für Multiplayer

- Mindestens Windows-kompatibles 28.800 kps Modem
- Local Area Network (LAN) mit IPX oder TCP/IP
- Spiele über das Internet erfordern eine echte TCP/IP-Verbindung

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

INSTALLATION

Bevor Sie **MechWarrior 3** installieren, sollten Sie zunächst für das Laufwerk, in dem das Spiel installiert werden soll, das Programm **Disk defragmentieren** ausführen, das mit Ihrer Version von Windows geliefert wurde (**Start>Programme>Zubehör>Systemprogramme>Disk defragmentieren**).

Legen Sie die **MechWarrior 3**-CD in das CD-ROM-Laufwerk. Ist auf dem CD-ROM-Laufwerk die **Automatische Wiedergabe** eingeschaltet, beginnt die Installation automatisch.

Geschieht dies nicht, befolgen Sie folgende Schritte:

1. Legen Sie die **MechWarrior 3**-CD ins CD-ROM-Laufwerk.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start** auf der Windows-Taskbar.
3. Wählen Sie zunächst **Einstellungen** und dann **Systemsteuerung**.
4. Klicken Sie zweimal auf **Hinzufügen/Entfernen**.
5. Klicken Sie auf **Installieren**, und wählen Sie **MechWarrior 3**.
6. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Während der Installation können Sie zwischen einer "typischen", "kompakten" oder "individuellen" Installation wählen. "Typisch" erfordert 390 MB freien Speicherplatz und installiert die Spieldateien, die für eine optimale Spielleistung nötig sind. "Kompakt" braucht 240 MB freien Speicherplatz und installiert nur die absolut notwendigen Dateien. In der Folge kann die Spielleistung leiden. "Individuell" läßt Ihnen die Wahl, welche Dateien Sie auf der Festplatte installieren wollen und welche auf der CD-ROM bleiben sollen. Haben Sie Probleme bei der Installation von **MechWarrior 3**, lesen Sie bitte die README.DOC-Datei auf der CD-ROM. Um das Spiel zu deinstallieren, legen Sie die **MechWarrior 3-CD** in das CD-ROM-Laufwerk und wählen Deinstallieren.

Installation von DirectX

MechWarrior 3 erfordert DirectX in der Version 6.1. Befindet es sich nicht bereits auf Ihrem Computer, wird das Programm automatisch installiert, nachdem die Spieldateien auf Ihre Festplatte kopiert wurden. Falls Sie DirectX manuell installieren müssen, folgen Sie diesen Anweisungen:

1. Legen Sie die **MechWarrior 3**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Wählen Sie "DirectX neu installieren", und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DIE README-DATEI

MechWarrior 3 besitzt eine ReadMe-Datei, in der Sie die Lizenzvereinbarung und aktuelle Informationen zum Spiel finden. Um diese Datei zu lesen, klicken Sie im MechWarrior-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte zweimal auf README.DOC. Sie können allerdings auch zuerst auf die Schaltfläche Start auf der Windows-Taskbar klicken. Dann wählen Sie Programme > MicroProse > MechWarrior 3 > ReadMe.

▶ MECHWARRIOR 3 STARTEN

Joystick-Setup

Wenn Sie einen Joystick verwenden wollen, stellen Sie sicher, daß dieser in Windows kalibriert ist, bevor Sie **MechWarrior 3** starten.

1. Im **Start**-Menü (unten auf Ihrem Desktop) wählen Sie **Einstellungen** > **Systemsteuerung**. In diesem Fenster klicken Sie nun zweimal auf das Symbol für die Game-Controller.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Register **Allgemein** gewählt ist.
3. Falls in diesem Dialogfeld keine Game-Controller aufgelistet sind, wählen Sie die Schaltfläche **Hinzufügen**. Ist Ihr gewünschter Controller hier aufgeführt, gehen Sie zu Punkt 6 über.
4. Im nächsten Dialogfeld wählen Sie den Controller, der am besten zu Ihrem Joystick paßt, und drücken **OK**.
5. Besitzen Sie einen Joystick, der nicht auf der Liste steht, wählen Sie die Schaltfläche zum Hinzufügen anderer Controller. Anschließend müssen Sie entweder auf die Schaltfläche **Diskette** klicken, um Joystick-Treiber von einer Diskette zu installieren, oder einen Treiber von der Liste links wählen. Folgen Sie den Anweisungen des Installations-Assistenten, um Ihre neuen Treiber korrekt zu installieren.
6. Wählen Sie Ihren Controller von der Liste, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Eigenschaften**.
7. Vergewissern Sie sich, daß das Kontrollkästchen für Ruder/Pedale aktiviert ist, falls Ihr Controller darüber verfügt.
8. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **Kalibrieren**, um die Kalibrierung zu starten. Befolgen Sie alle Anweisungen zur Kalibrierung Ihres eigenen Joysticks.
9. Klicken Sie jetzt auf **Testen** in diesem Dialogfeld, um herauszufinden, ob alle Funktionen Ihres Controllers korrekt ablaufen.
10. Wenn alles in Ordnung ist, klicken Sie auf **Anwenden**.
11. Klicken Sie nun auf **OK**, um die Systemsteuerung zu verlassen.

Spielstart

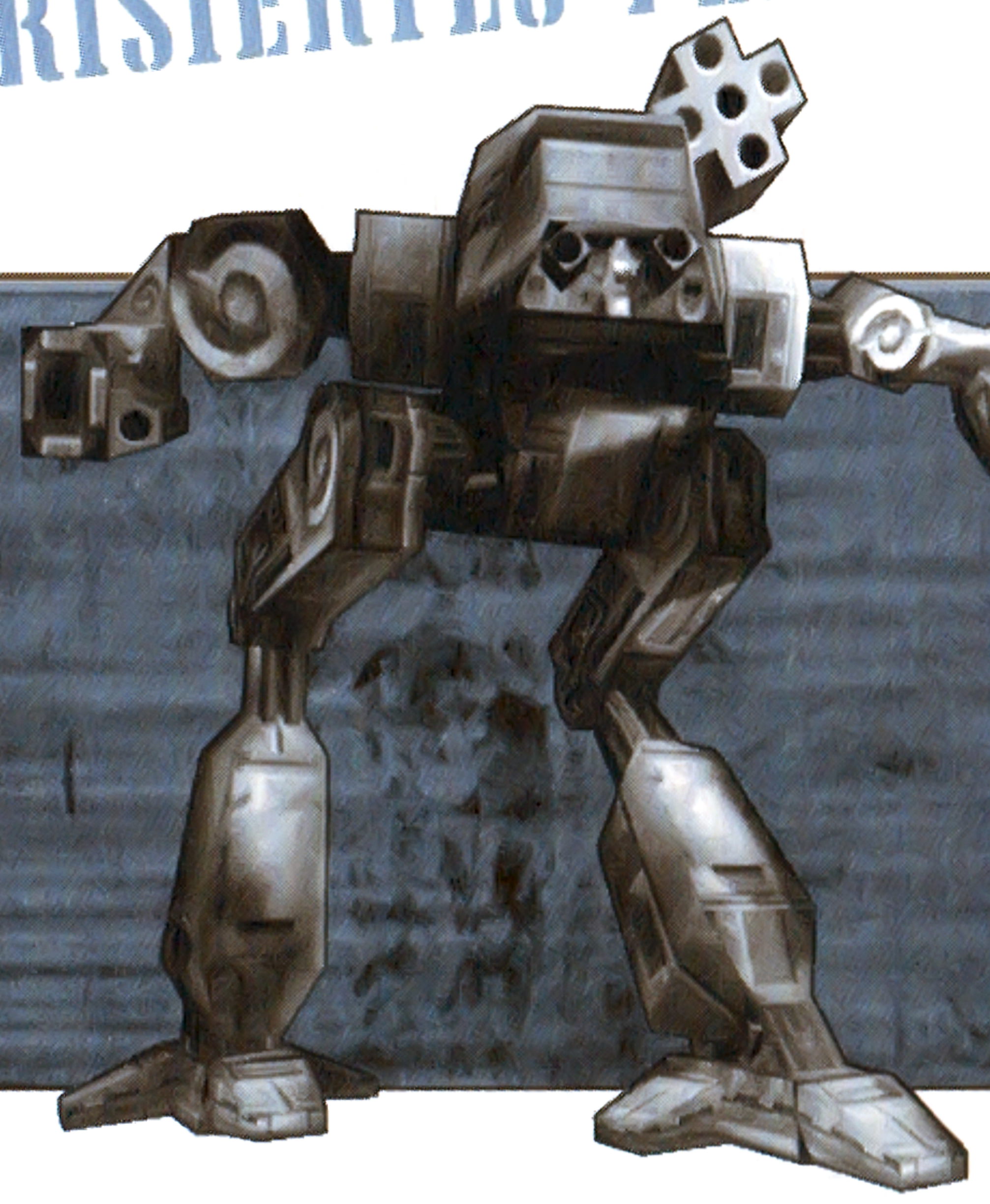
Um das Spiel zu starten, muß sich die **MechWarrior 3**-CD im entsprechenden Laufwerk befinden. Klicken Sie nun auf Start, und wählen Sie **Programme** > **MicroProse** > **MechWarrior 3** > **MechWarrior 3**. Sie könnten auch die **MechWarrior 3**-CD ins CD-ROM-Laufwerk einlegen und "Spielen!" wählen.

Wir empfehlen außerdem, neben diesem Handbuch auch die Technische Kurzübersicht und die Schnellstartkarte zu lesen, um weitere Informationen zum Gameplay zu erhalten.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

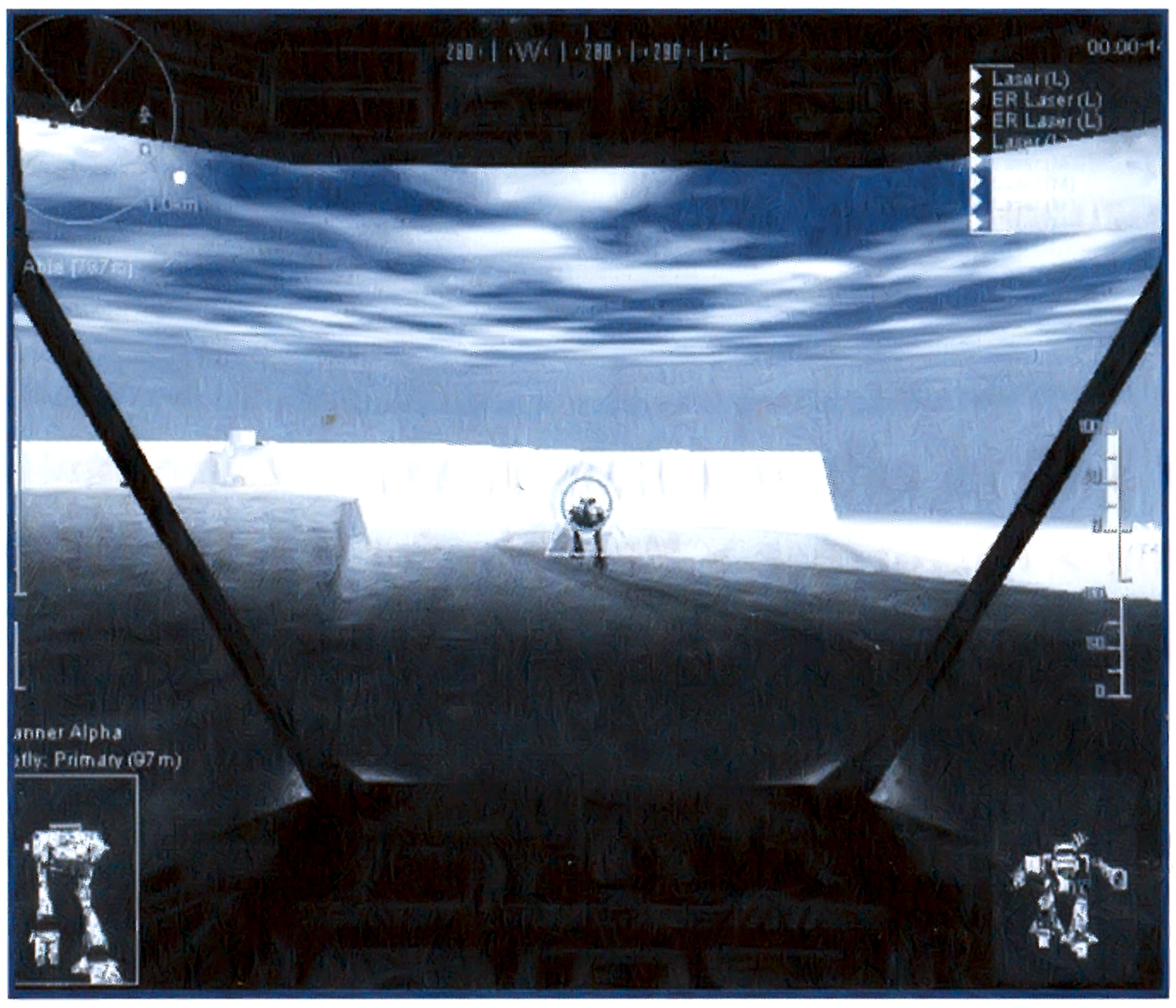
KAPITEL 4: GRUNDSÄTZLICHES ZUM SPIEL



▸ SCHNELLSTART FÜR MECHWARRIOR 3

Wenn Sie schlicht und einfach nur in Ihren Mech einsteigen und losballern wollen, geben wir Ihnen hier einige wichtige Informationen:

1. Behalten Sie die Schnellstartkarte in Reichweite. Die wichtigsten Tasten sind gelb markiert.
2. Starten Sie das Spiel, und wählen Sie Sofort-Gefecht auf dem Hauptbildschirm.
3. Geben Sie unter Piloteneintrag einen Namen ein, und klicken Sie auf Akzeptieren.
4. Auf dem Bildschirm für das Sofort-Gefecht akzeptieren Sie nun die Standardeinstellungen. Sie erhalten einen BattleMech des Typs Vernichter, und Ihr Einsatzziel ist es, einen feindlichen Mech zu zerstören.
5. Wenn der Bildschirm für die Einsatzbesprechung erscheint, klicken Sie auf Starten, um den Einsatz zu beginnen.
6. Sie bewegen Ihren Mech entweder mit Hilfe Ihres Joysticks oder der Tasten [↑], [↓], [←] und [→].

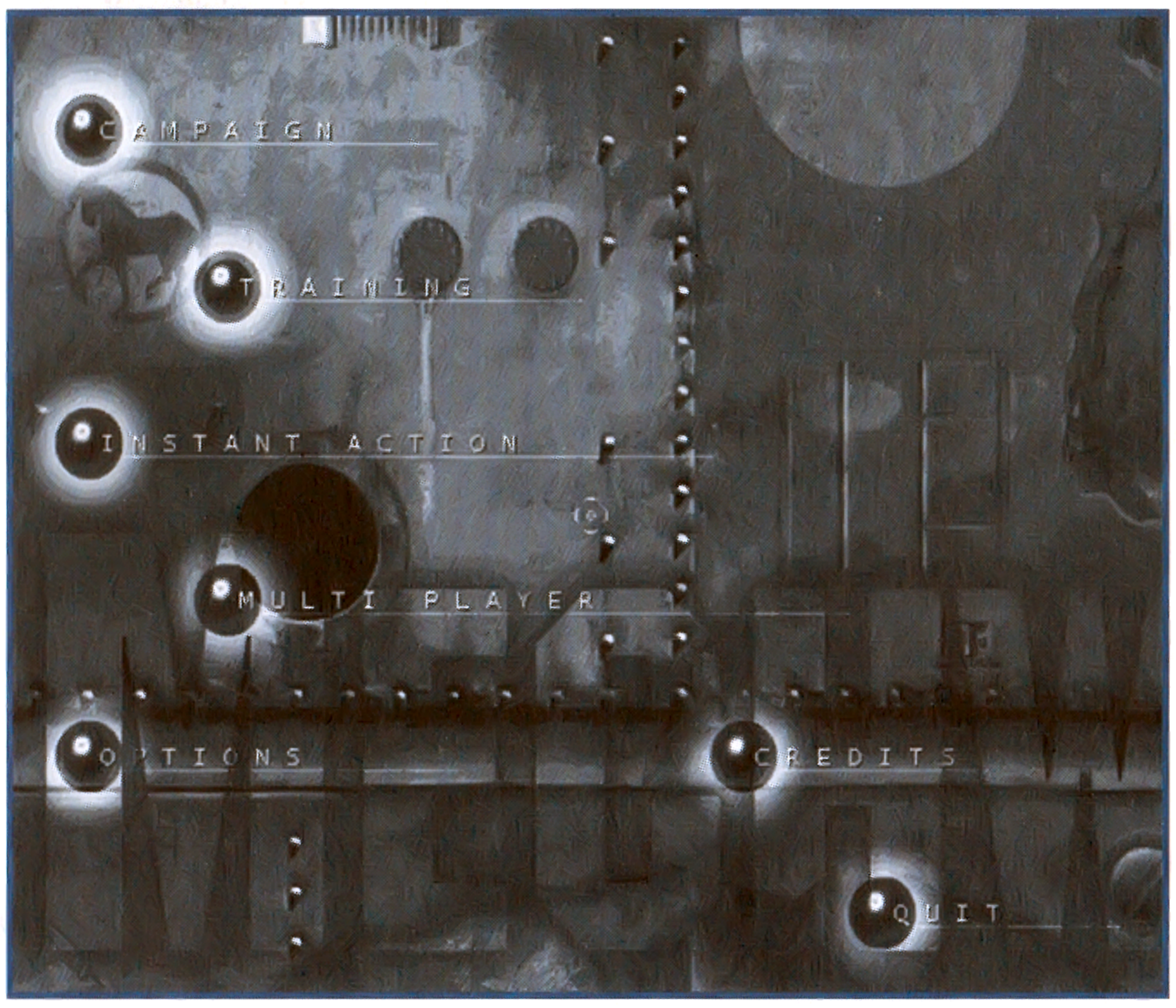


7. Sie wählen den feindlichen Mech durch Drücken der Taste [E] (Nächsten Feind wählen).
8. Halten Sie das Zielfadenkreuz auf den feindlichen Mech, bis es gelb wird.
9. Feuern Sie Ihre Waffen mit Hilfe der Taste [Spacebar], des Joystick-Feuerknopfs oder der linken Maustaste.
10. Denken Sie daran: Immer in Bewegung bleiben! Ein still stehender Mech ist ein toter Mech.

Wenn Sie mehr über Ihren Mech wissen wollen, schauen Sie sich die Trainingseinsätze an (vgl. Seite 46).

DER HAUPTBILDSCHIRM

Über den Hauptbildschirm können Sie auf die verschiedenen Teile von **MechWarrior 3** zugreifen.



Kampagne: Damit starten Sie ein Einzelspieler-Spiel (vgl. Seite 45).

Training: Wenn Sie mit der Steuerung Ihres BattleMechs noch unvertraut sind oder das Gefühl haben, Sie müßten Ihre Kenntnisse auffrischen, wählen Sie diese Schaltfläche, und lesen Sie Seite 46.

Sofort-Gefecht: Sie können einzelne Gefechtseinsätze spielen, bei denen Sie die Parameter festlegen. Vgl. Seite 46.

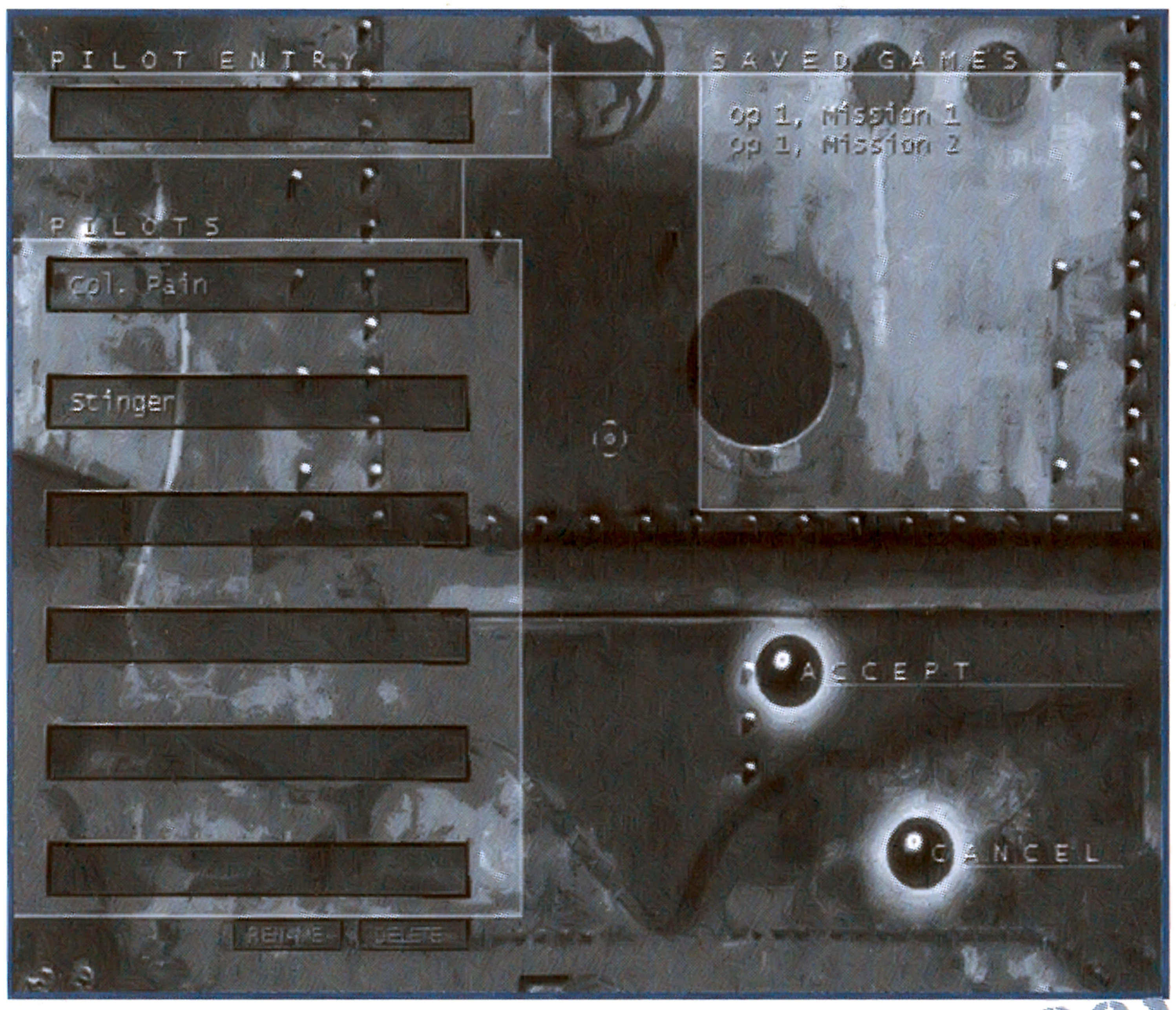
Multiplayer: Damit erhalten Sie Zugriff auf die unterschiedlichen Multiplayer-Optionen. Weitere Informationen auf Seite 51 - 60.

Optionen: Sie haben die Möglichkeit, einige Spieleinstellungen zu verändern, wie Schwierigkeitsgrad, Wärme-Management, Munitionsverbrauch und ähnliches. Außerdem können Sie die verschiedenen Videographik- und Audio-Optionen des Spiels verändern. Im Abschnitt "Spieloptionen" von Seite 48 an finden Sie mehr Informationen.

Mitarbeiter: Sollten Sie neugierig sein, wer für **MechWarrior 3** verantwortlich ist (oder zumindest, wer es öffentlich zugibt), wählen Sie diese Schaltfläche.

Beenden: Mit Hilfe dieser Schaltfläche beenden Sie das Programm und kehren zu Windows zurück.

EINEN MECHKRIEGER GESTALTEN/WÄHLEN



Nach der Wahl von „Kampagne", „Training", „Sofort-Gefecht" oder „Multiplayer" müssen Sie entweder einen neuen Piloten gestalten oder einen zuvor gestalteten wählen. **MechWarrior 3** zeichnet automatisch die Fortschritte und den Status jedes MechKriegers im Spiel auf. Wenn Sie daher einen existierenden Piloten wählen, sehen Sie, welche Einsätze dieser Pilot absolviert hat, und der aktuelle Einsatz ist markiert. Wählen Sie einen existierenden Piloten, und klicken Sie auf **Akzeptieren**, um das Spiel automatisch wieder am Anfang des Einsatzes zu starten, den der Pilot augenblicklich absolviert.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

GSPIELÜBERSICHT

Hier finden Sie einige wichtige Infos zur Steuerung Ihres BattleMechs und zum Überleben des Einsatzes.

Einsatzbesprechung (Seite 14): Was Sie tun müssen, um zu gewinnen, und ein Überblick darüber, wie man es Ihnen mitteilt.

BattleMech-Überblick (Seite 16–17): Woraus Ihr Mech besteht und was zu Kleinholz wird, wenn Ihr Feind Sie auseinander nimmt.

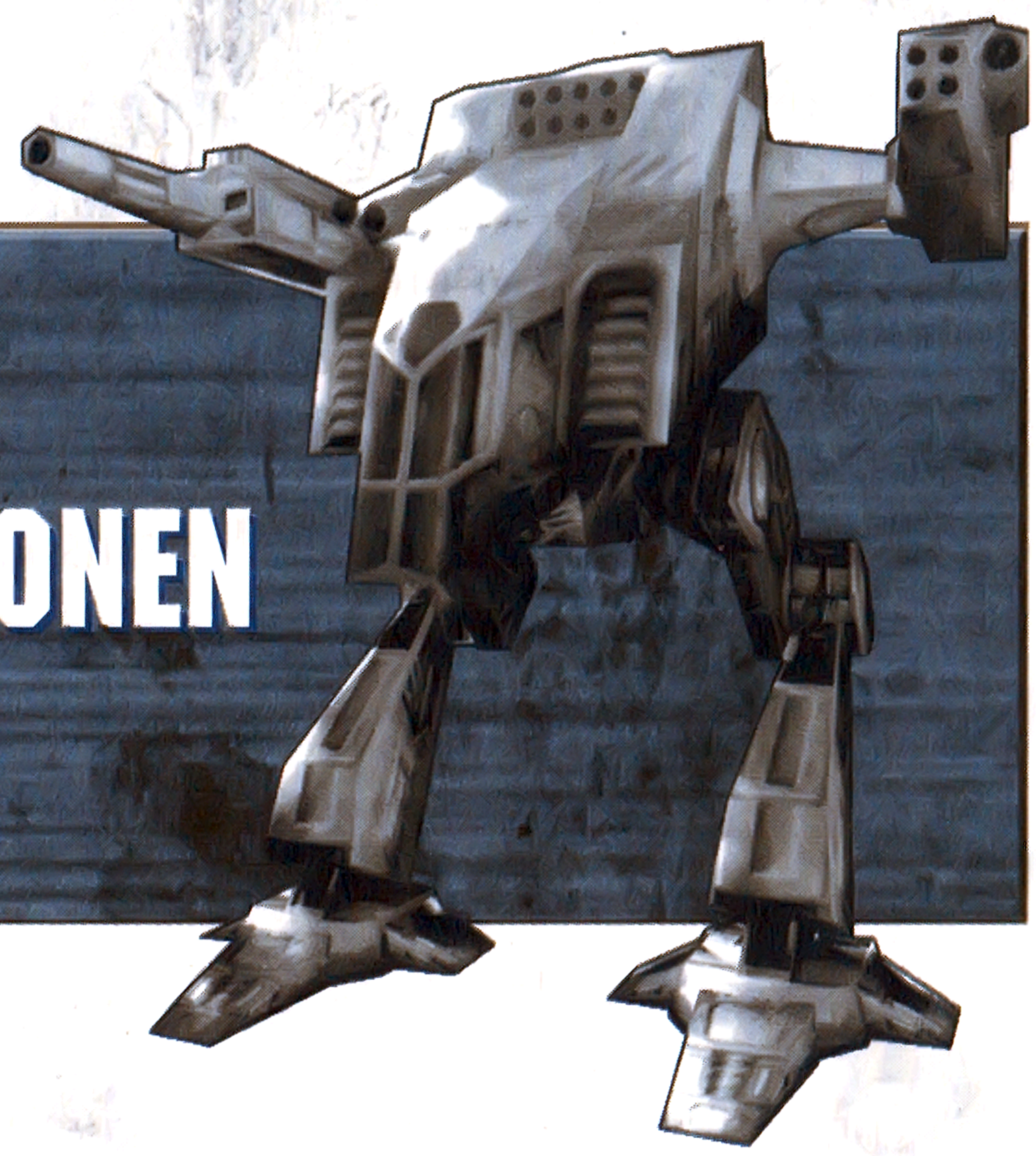
Schießen (Seite 25–26): Wie man Waffen wählt, wie man etwas anvisiert und wie man es in die Luft jagt... wenn Sie Glück haben.

Bewegung (Seite 27–28): Wenn Sie still stehen, kann für Sie alles eher vorbei sein, als Ihnen lieb ist. Und wir wollen es dem Feind doch nicht allzu einfach machen, oder?!

Kommunikation (Seite 31–33): Ihre Lanzenkameraden sind mit Ihnen da draußen und warten auf Ihre Befehle.

Mech-Lab (Seite 35–44): Eine sichere Methode zu gewinnen ist es, Ihren Mech individuell zu gestalten, so daß er zu Ihrem persönlichen Stil paßt. Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen.

KAPITEL 5: BATTLEMECH-OPERATIONEN



GESCHICHTE DER BATTLEMECHS

Es gibt nur einen Weg, zu gewinnen und am Leben zu bleiben: Sie müssen genau wissen, wie und warum Ihr BattleMech funktioniert. Vertrauen Sie auf nichts und niemanden. Lernen Sie selbst, was Sie wissen müssen. Trainieren Sie solange, bis Sie auf dem Zahnfleisch kriechen, und dann trainieren Sie noch ein wenig mehr. Dann, und nur dann, sind Sie darauf vorbereitet, sich einem anderen MechKrieger im Kampf zu stellen.

Der BattleMech ist der Gipfel des modernen Waffenplattform-Designs. Jahrhunderte lang haben Ingenieure versucht, die Effizienz der menschlichen Gestalt zu verbessern, um höhere Beweglichkeit und Zuladungskapazität zu erzielen – doch vergebens. Es ist klar, daß eine fliegende Plattform zu zerbrechlich und verwundbar ist, während eine auf Rädern oder Ketten zu wenig Beweglichkeit und taktisches Reaktionsvermögen besitzt. Von der Torheit von Panzern mit Motorantrieb als mögliche Waffenplattformen wollen wir gar nicht erst reden.

Seit den ersten Tagen der BattleMechs und ihrer raschen Evolution von den groben industriellen Anfängen in den landwirtschaftlichen Kernländern Dutzender von Welten hat die Silhouette eines BattleMechs am Horizont Furcht und Ehrfurcht wachgerufen. Durch einen physisch hochliegenden Blickpunkt und eine Reihe verbesserter und dedizierter Sensorensysteme ist das taktische Bewußtsein eines MechKriegers, der gut geschützt im Mech-Kopf sitzt, unübertroffen. Kombiniert man dieses Bewußtsein mit einem Mehrprozeß-Zielsystem, das zahlreiche Primär- und Sekundäraufhängungspunkte kontrolliert, die an einem gehärteten Chassis in menschenähnlicher Form angebracht sind, und das es dem Piloten erlaubt, mit seinem Mech so zu agieren und zu reagieren, wie er selbst es tun würde – dann wird klar, warum nichts auf dem modernen Schlachtfeld auch nur entfernt an die Fähigkeiten eines Mechs herankommt.

Doch all das ist nur Gerede ohne das Verständnis, wie und warum der BattleMech arbeitet.

Wir haben es bereits erwähnt: Zu verstehen, wie man kämpft, heißt zu verstehen, wie man seinen BattleMech steuert. Drillen Sie sich selbst darin, wie man die Systeme, Steuerungen und Fähigkeiten eines Mechs benutzt, bis ihr Einsatz zu einem Reflex wird und Ihnen in Fleisch und Blut übergegangen ist. Wir garantieren Ihnen: Wenn Sie im Gefecht in diesem Buch oder einem anderen klug plazierten Nachschlagewerk nachsehen müssen, können Sie genau so gut gleich jetzt Ihre Sachen an Ihre Erben weitergeben.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Terrain

Korrektes Manövrieren und korrekte Terrainnutzung im Einsatzgebiet sind wahrscheinlich die wichtigsten Elemente eines erfolgreichen Einsatzes. Wann immer möglich, weist der Besprechungsoffizier auf besondere oder nützliche Terrainmerkmale hin, die verschiedene taktische Möglichkeiten eröffnen. Gründliches Studium des Terrains kann Routen aufzeigen, auf denen Sie Schutz vor Beschuß oder Entdeckung durch den Feind finden, oder Wege, auf denen Sie befestigte oder schwer patrouillierte gegnerische Stellungen völlig umgehen können. Gelegentlich, besonders wenn Brücken involviert sind, sind die Terraininformationen der Einsatzbesprechung veraltet, wenn Sie das Einsatzgebiet erreichen. (Wir betonen Brücken, weil diese besonders anfällig für Waffenfeuer sind und die Zerstörung einer Brücke rasch den Zugang zu einem Gebiet einschränken kann.)

Zumeist jedoch enthüllt eine korrekte Terrainauswertung unerwartete Zugangsrouten zu einem Einsatzziel oder einer feindlichen Stellung. Das Finden und Nutzen dieser unerwarteten Zugangsrouten kann Ihnen und Ihren Truppen den Vorteil liefern, der zum Sieg über einen überlegenen Gegner nötig ist.

Optionen auf dem Einsatzbesprechungsbildschirm

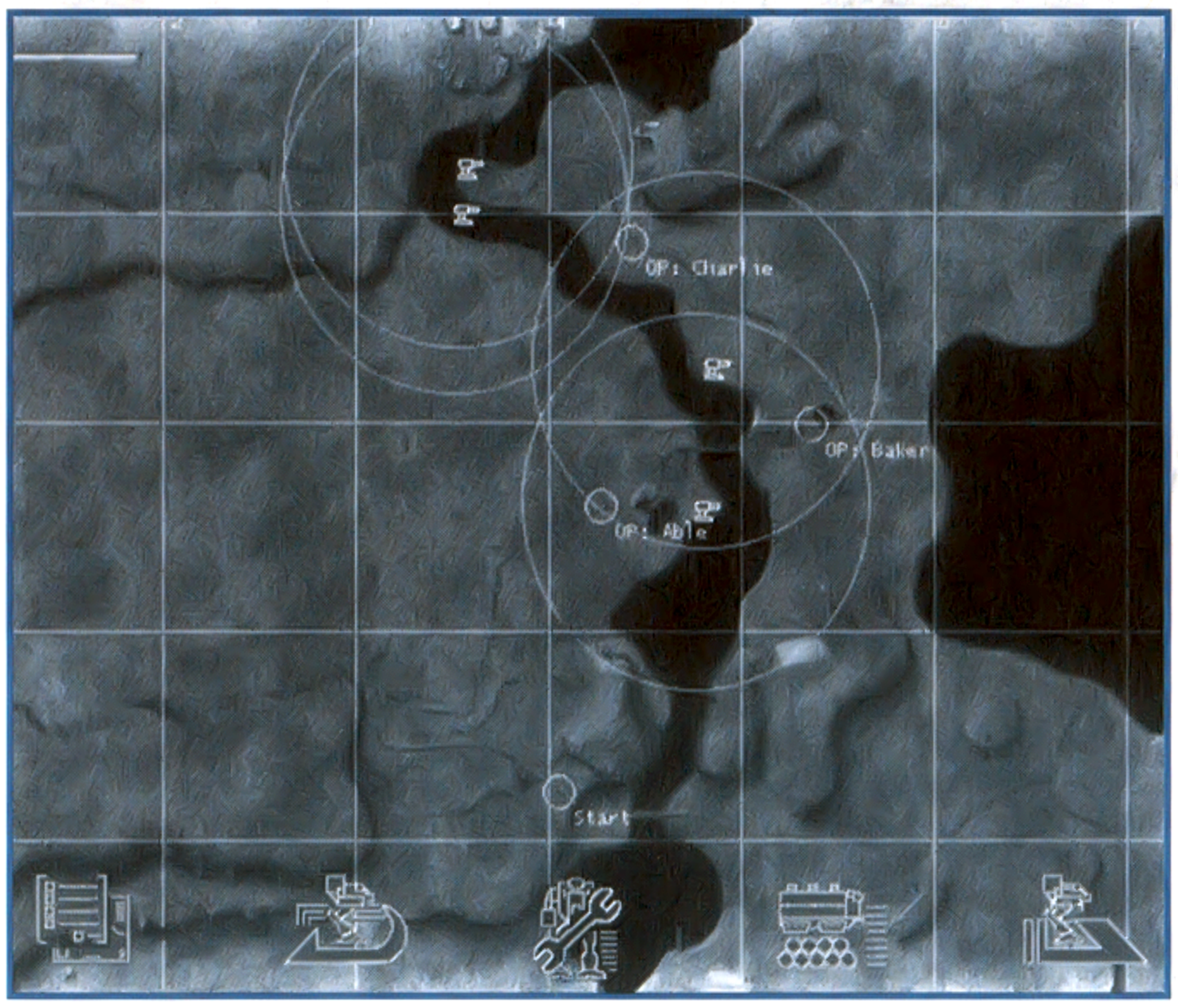
Auf dem Einsatzbesprechungsbildschirm finden Sie folgende Optionen:

- **Abbrechen:** Die Wahl dieser Schaltfläche bricht den aktuellen Einsatz ab und bringt Sie zum Hauptmenü zurück.
- **Einsatzbesprechung wiederholen:** Hiermit wiederholen Sie die aktuelle Einsatzbesprechung.
- **Mech-Lab:** Diese Option bringt Sie ins Mech-Lab (vgl. Kapitel 7).
- **Bergegut zuteilen:** Mit Hilfe dieser Option können Sie Ihren MFS Bergegut, das Sie beim letzten Einsatz gewonnen haben, zum Transport zuteilen. Auf Seite 34 finden Sie weitere Informationen dazu.
- **Starten:** Damit beginnen Sie den aktuellen Einsatz.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

EINSATZBESPRECHUNG



Diese vorbereitende Einsatzbesprechung dient dazu, Ihnen Möglichkeiten aufzuzeigen. Kein Einsatz hat einen garantierten Ablauf, und selbst wenn Sie von dem Ihnen zugeteilten Offizier bei der Besprechung eine Empfehlung für Ihre Handlungsweise erhalten, liegt es immer noch bei Ihnen, Ihren Kurs durch das Einsatzgebiet festzulegen. Ihr Besprechungsoffizier liefert Ihnen Informationen über Ihre taktischen Einsatzziele, Feindpräsenz und Terrain. Wenn vorhanden, bekommen Sie vielleicht sogar Zugriff auf die Videoaufnahmen, die kürzlich von einer ferngesteuerten Drohne auf dem Flug durch das Einsatzgebiet gemacht wurden.

Taktische Einsatzziele

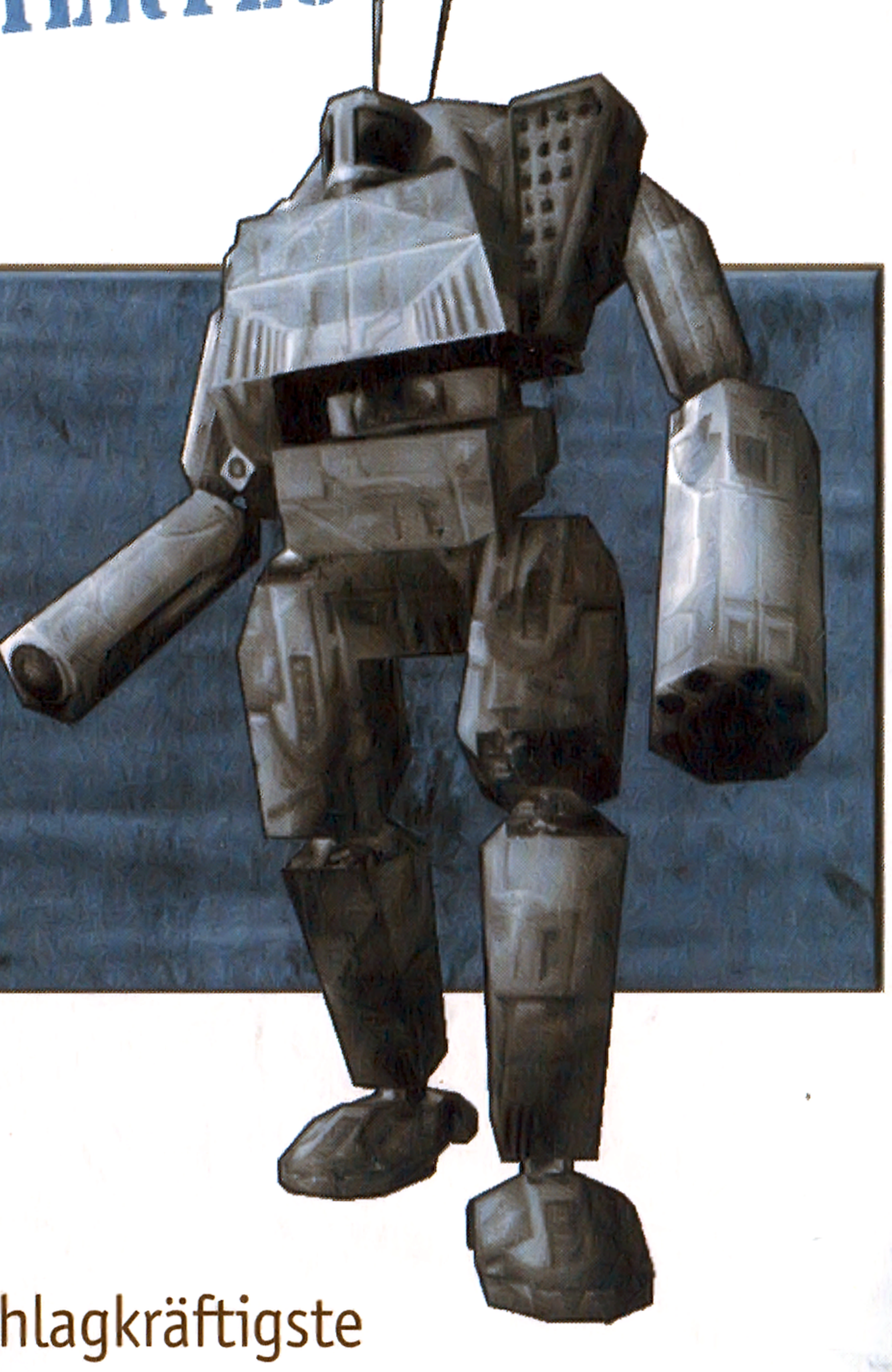
Jeder Einsatz hat ein oder mehr taktische Einsatzziele, die abgeschlossen werden müssen, damit ein Einsatz als erfolgreich angesehen wird. Diese Einsatzziele (auf die man vom Cockpit aus mit Hilfe der Taste = zugreifen kann) werden in der Reihenfolge aufgeführt, in der Ihr Besprechungsoffizier erwartet, daß Sie diese erledigen. Doch sie müssen nicht immer in dieser Reihenfolge abgeschlossen werden. Wenn Sie eine andere - bessere - Lösung finden, nutzen Sie diese. Ein bestimmtes Einsatzziel mag es erfordern, daß Sie einen bestimmten Ort auf der Karte erreichen, ein bestimmtes Ziel zerstören, das Gebiet von Feinden räumen oder etwas ähnliches tun. Wenn Sie ein Einsatzziel erfolgreich abgeschlossen haben, hören und sehen Sie eine entsprechende Nachricht.

Feindpräsenz

Ihr Besprechungsoffizier und sein Stab arbeiten hart, um Ihnen die neuesten Aufklärungsinformationen über das Einsatzgebiet zu liefern, aber der Feind hält nunmal nicht still. Daher sind ihre Informationen über den Standort gegnerischer Truppen, ihre Anzahl und ihre Absichten immer nur so präzise wie im jeweiligen Augenblick möglich. Da der Feind in Bewegung ist und eventuell manövriert, um Sie und Ihre Lanzenkameraden abzuwehren, ist es unbedingt erforderlich, daß Sie nicht davon ausgehen, daß die Einsatzbesprechung in Hinsicht auf die Feindpräsenz immer 100%ig korrekt ist. Behalten Sie die Besprechungsinformationen im Kopf, doch rechnen Sie mit allem.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL



KAPITEL 6: BATTLEMECH-ÜBERBLICK, EINFÜHRUNG UND GRUNDSÄTZLICHES

BATTLEMECH-ÜBERBLICK

Ihr BattleMech ist die wichtigste Waffenplattform der Moderne und die schlagkräftigste Kriegsmaschine, die je gebaut wurde. Gleichgültig, ob Sie sich in einem 25 Tonnen schweren, 10 Meter hohen Mech oder in einem 100 Tonnen schweren, 14 Meter hohen Mech der Sturmklasse befinden - Ihr Mech ist manövrierfähiger, besser gepanzert und schwerer bewaffnet als jede andere Kampfeinheit. Ihr BattleMech kann ein breites Waffenarsenal - einschließlich Raketen, Laser, Partikelprojektorkanonen und Schnellfeuer-Autokanonen - mitführen und hat damit genug Feuerkraft, um alles in seinem Weg dem Erdboden gleichzumachen - vielleicht mit Ausnahme eines anderen BattleMechs.

Obwohl lange angenommen wurde, daß der von der Inneren Sphäre entwickelte und gebaute BattleMech der Gipfel des Waffenplattform-Designs sei, wurde diese Annahme durch das Auftauchen und die Fähigkeiten des Clan-OmniMechs widerlegt. Glücklicherweise haben wir durch das Studium eroberter Clan-Mechs viele ihrer Geheimnisse gelüftet, wie ihre effizientere Panzerung, ihre Waffen mit größerer Reichweite und Schlagkraft und ebenso ihre leichteren und schnelleren Antriebe. Die neuesten BattleMech-Designs enthalten viele Design- und technische Elemente, die wir uns von den Clans abgeguckt haben, ebenso wie ein paar unserer eigenen Innovationen.

Der Schlüssel zu militärischen Langzeitoperationen in feindlichem Gebiet liegt in unserer Fähigkeit, Panzerung, Waffen und andere Komponenten beschädigter oder zerstörter Einheiten zu bergen, auch solcher des Gegners. Unsere Fähigkeit, ausgedehnte Kampagnen in durch den Clan kontrollierten Gebieten des Weltraums zu führen, beruht auf dem Einsatz einer besonderen adaptiven Technologie, die die Verwendung ursprünglicher Clan-Technologie in BattleMechs der Inneren Sphäre ermöglicht. Der wahrscheinlich größte technologische Vorteil von Chassis, Waffen und Komponenten der Clan-OmniMechs ist die Möglichkeit, vorhandene Ausrüstung im Schnellverfahren gegen neue auszutauschen. Obwohl wir diese Austauschbarkeit der Clan-Systeme noch nicht erreicht haben, ermöglicht uns die adaptive Technologie nicht nur, Clan-Technologie vom Schlachtfeld zu bergen und zu

nutzen, sondern auch unsere eigene Ausrüstung oder Clan-Technologie schneller und effizienter in unseren eigenen BattleMechs auszutauschen, sogar im Feld.

Und wenn Sie besonderes Glück haben, schnappen Sie sich einen Clan-OmniMech, der noch relativ unversehrt oder zumindest reparabel ist. Dank unserer Siege über den Clan wissen unsere Techniker genug über die Technologie des Feindes, um dessen Kommando- und Kontrollsysteme modifizieren und Sie damit ausstatten zu können, so daß Sie diese wieder mit ins Feld nehmen können.

BATTLEMECH-SYSTEME UND KOMPONENTEN

Jeder BattleMech besteht aus zahlreichen Systemen und Komponenten. Einige Systeme werden in bestimmte BattleMech-Chassis eingebaut und können nicht modifiziert werden. Doch die meisten BattleMech-Komponenten können über den Mech-Lab-Bildschirm (vgl. Kapitel 7) modifiziert oder ausgewechselt werden. Alle Komponenten nehmen wertvollen Platz im Inneren ein, der als kritischer Platz bezeichnet wird. Clan-Ausrüstung ist entweder leichter, effizienter oder nimmt weniger kritische Plätze in Anspruch als die Entsprechung der Inneren Sphäre.

Panzerung

Modern BattleMech armour is comprised of multiple layers designed to protect the machine and Die moderne BattleMech-Panzerung besteht aus verschiedenen Schichten, die den Mech und seinen Piloten gegen Energie- oder Projektilwaffen schützen soll. Im Falle einer Beschädigung schert die Panzerung ab und muß ersetzt werden. Eisenfaser-Panzerung ist eine Variante der Standardpanzerung mit einem geringeren Gewicht, doch im Gegensatz zur Standardpanzerung nimmt sie kritischen Platz ein.

Interne Struktur

Jeder Waffentreffer, der die Panzerung eines Mechs durchschlägt, kann die interne Struktur seines Metallskeletts beschädigen. Zu hoher Schaden an der internen Struktur führt zum Verlust eines Körperglieds (und damit auch all seiner Waffen) oder im Falle der Beschädigung eines kritischen Bereichs sogar zum Verlust des ganzen BattleMechs. Endo-Stahl ist eine leichtere Version der internen Standardstruktur, die kritischen Platz einnimmt, aber weniger wiegt.

Chassis-Stellen

Jeder BattleMech besitzt acht Chassis-Bereiche, in denen Schaden an Panzerung, interner Struktur und Komponenten gekennzeichnet wird. Dabei handelt es sich um:

Linker Arm	Kopf	Rechter Arm
Torso links	Torso Mitte	Torso rechts
Linkes Bein		Rechtes Bein

Außerdem wird Panzerungsschaden am Heck von Torso Mitte, rechts und links gekennzeichnet. Wird eine dieser Stelle getroffen, entsteht zunächst Schaden an der Panzerung. Falls die Panzerung durchschlagen wird, erleiden die interne Struktur und eventuell eine oder mehrere der internen Komponenten an dieser Stelle Schaden.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Cockpit

Im Kopf eines BattleMech befindet sich das Cockpit, in dem der Pilot sitzt (das sind Sie) und der Großteil der Elektronik für die Kommando- und Kontrollsysteme untergebracht ist. Ein Treffer, der die Kopfpanzerung durchdringt, zerstört wahrscheinlich das Cockpit und bringt Sie um.

Reaktoren/Motoren

BattleMechs brauchen konstante Antriebsenergie für die Bewegung und das Gefecht. Im Bereich der Torsomitte liegt der moderne Fusionsreaktor eines BattleMechs und ist gut geschützt. Dennoch kann er im Gefecht genug Schaden davontragen, um ihn zur Überladung zu bringen, was den Mech zerstört und möglicherweise den Piloten tötet.

Je größer der Reaktor/Motor, desto stärker ist er, und desto schneller ist der Mech. Reaktoren/Motoren können im Mech-Lab repariert und ausgewechselt werden. Es gibt sie als Standardmodell oder als XL-Version (extra leicht), die ein geringeres Gewicht hat, dafür allerdings zusätzlichen kritischen Platz im Torso rechts und links in Anspruch nimmt.

Kühlkörper

BattleMechs sind unglaublich wärme-ineffizient - praktisch alles, was Sie tun, von der Bewegung bis zum Abfeuern von Waffen, erzeugt eine übermäßige Wärmemenge. Zu große Wärme und Ihre Bordsysteme überladen und legen Ihren Mech still. Sie können Ihren aktuellen Wärmestand auf dem Wärmemesser überwachen. Mechs verteilen die Wärme über ihre Kühlkörper. Je mehr Kühlkörper Ihr Mech also hat, desto schneller wird die Wärme abgeleitet. Doppel-Kühlkörper sind doppelt so wirksam wie das Standardmodell, nehmen aber mehr kritischen Platz ein. Vgl. Seite 36 im Abschnitt Mech-Lab zum Auswechseln von Kühlkörpern.

Sprungdüsen

Mechs, die mit Sprungdüsen ausgerüstet sind, können ihren begrenzten Raketenantrieb nutzen, um kurze "Sprungflüge" über Hindernisse im Terrain zu unternehmen. Je größer der Mech, desto mehr Sprungdüsen braucht es, ihn über eine bestimmte Distanz zu tragen. Außerdem erzeugt die Benutzung der Sprungdüsen Wärme. Vgl. Seite 41 im Abschnitt Mech-Lab zur Installation von Sprungdüsen und Seite 28 zu ihrer Verwendung.

Laser

Laser sind Direktenergiewaffen, die Mech-Panzerung durchdringen können. Laser gibt es in drei Größen: leicht, mittelschwer und schwer. Die Größe reflektiert die Schadensmenge pro Schuß. Außerdem gibt es zwei Modelle: Impulslaser (längere Dauer) und Extremreichweiten-Laser (können über größere Entfernungen hinweg feuern). Weitere Informationen finden Sie in den Waffentabellen auf Seite 43-44.

Partikelprojektorkanone (PPK)

Eine PPK feuert einen Hochenergie-Protonen- oder Ionenstrahl ab, der das Ziel schwer beschädigen kann, doch ihr Abfeuern erzeugt auch eine unglaubliche Wärme. Eine ER- (Extremreichweiten)PPK feuert über eine größere Reichweite als die Standard-PPK, erzeugt allerdings noch mehr Wärme.

Flammer

Der Flammer ist im Grunde ein Hochenergie-Flammenwerfer, der die interne Wärme eines anvisierten Mechs erhöht, wenn man den Flammenstrahl konzentriert auf dem Ziel halten kann.

Raketenabwehrsystem (RAS)

Das Raketenabwehrsystem ist ein Schnellfeuer-Verteidigungsmaschinengewehr, das anfliegende Raketen automatisch verfolgen, angreifen und zerstören kann. Solange das System aktiviert ist und über Munition verfügt, können Sie dem automatischen Verfolgungssystem den Rest überlassen. Die Waffe verfügt nur über eine begrenzte Munitionsmenge. Drücken Sie die Taste A, um die Waffe zu aktivieren und deaktivieren.

Gaussgeschütz

Diese Waffe nutzt Magnetschienentechnologie, um ein kleines Projektil mit Hochgeschwindigkeit über große Reichweiten zu schießen. Sie erzeugt nur wenig Wärme. Die Munition ist begrenzt.

Autokanone

Autokanonen besitzen einen schnell ladenden, fast kontinuierlichen Feuermechanismus und feuern panzerdurchdringende Hochgeschwindigkeitsmunition über große Entfernungen. Je leichter die Autokanone, desto größer die Reichweite, allerdings desto kleiner die Schadenswirkung. Folglich richten schwere Autokanonen vernichtenden Schaden auf kurze Reichweiten an.

LB-X Autokanone

Dieses große Geschütz feuert Cluster-Munition, die sich in mehrere kleine Geschosse aufteilt und Schaden an mehreren Trefferstellen anrichten kann. Es ist mit zahlreichen verschiedenen Kalibern erhältlich und verfügt über begrenzte Munition. Weitere Informationen finden Sie in den Waffentabellen auf Seite 43-44.

Ultra-Autokanone

Ultra-Autokanonen feuern explosive, panzerdurchdringende Geschosse, die in kürzerer Zeit schwereren, konzentrierteren Schaden anrichten als LB-X Autokanonen. Auch sie gibt es mit verschiedenen Kalibern, und sie haben ebenso eine begrenzte Munitionsmenge. Weitere Informationen finden Sie in den Waffentabellen auf Seite 43-44.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Maschinengewehre

Diese leichten Autokanonen sind in der Lage, eine große Zahl kleinkalibriger Geschosse in sehr kurzer Zeit abzufeuern. Der individuelle Schaden dieser Geschosse ist nicht besonders hoch, doch wenn man den Kugelstrahl längere Zeit auf einem Ziel halten kann, ist mit umfangreicheren Schäden zu rechnen. Munition ist begrenzt.

Langstreckenraketen (LSR)

Langstreckenraketen-Werfer feuern Raketen mit einer begrenzten Zielverfolgungskapazität. Sie sind zwar präzise, besitzen aber keine Wendemöglichkeiten und darum auch nicht die Punktzielgenauigkeit der Blitz-Raketen. Munition ist begrenzt. LSR haben eine Mindestreichweite von 90 Metern. Wenn sie aufschlagen, bevor sie ihre Mindestreichweite zurückgelegt haben, explodieren sie nicht, auch wenn sie leichte Aufprallschäden verursachen können.

Kurzstreckenraketen (KSR)/Blitz-KSR

Diese Direktflugbahn-Raketen sind schlagkräftiger als die Langstreckenmodelle, besitzen allerdings nur auf kurze Reichweiten Genauigkeit. Die Blitz-Ausführung verfügt über ein Smart-Zielverfolgungssystem, das verhindert, daß die Rakete abgefeuert wird, solange sie nicht aufgeschaltet hat und ein Treffer praktisch garantiert ist. Munition ist begrenzt.

Artemis IV-Feuerleitsystem

Diese Komponente erhöht die Ziellenkkapazität der Bordsysteme eines BattleMechs beträchtlich und verbessert die Zielverfolgungskapazität jeder abgefeuerten Rakete. Folglich können Raketen schneller aufgeschaltet werden, und die abgefeuerten Raketen sind präziser und besitzen begrenzte Geländefolgefähigkeit. Vgl. "Raketenaufschaltung" auf Seite 25.

Beagle-Sonde

Normale Sensoren - selbst im Aktivmodus - besitzen nur eine begrenzte Reichweite und Kapazität, deaktivierte Mechs zu entdecken. Die Beagle-Sonde ist in der Lage, Feindeinheiten auf größere als normale Entfernungen hin zu entdecken und zu identifizieren, sogar solche, die absichtlich deaktiviert wurden, um eine Entdeckung zu vermeiden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Radar- und Sensoren-Optionen", Seite 30-31.

K3-Computer

K3-Computer (Kommando/Kontrolle/Kommunikation) helfen dabei, die Gefechtscomputer aller verbündeten BattleMechs miteinander zu verbinden, und ermöglichen somit eine bessere Integration taktischer Informationen und der Ziellenk-/Zielverfolgungskapazitäten. Wenn Sie mit der Master-Einheit des K3 (im Gegensatz zu den Slave-Einheiten, die in den Mechs Ihrer Lanzenkameraden installiert sein sollten) ausgerüstet sind, können Sie die Kartenanzeige aufrufen und sich ein Overlay ansehen, das Ihnen die aktuellen Informationen auf dem Radar Ihrer Lanzenkameraden zeigt (selbst wenn diese sich außerhalb der Radar-Reichweite Ihres Mechs befinden). Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Radar- und Sensoren-Optionen", Seite 30-31.

EGM-Phalanx

Die E(lektronische)G(egen)M(aßnahmen)-Phalanx reduziert die Wirksamkeit der feindlichen Langstreckensensoren und Scannerausrüstung. Sie macht die Wirksamkeit von Beagle-Sonden, Artemis-IV, NARC, Zielcomputern, Blitz-Raketen und K3-Computern zunichte. TAG-Ausrüstung wird davon nicht betroffen.

MASC

Das MASC-System (Myomer-Beschleunigungs-Steuerstromkreis) erhöht die Geschwindigkeit jedes damit ausgestatteten Mechs beträchtlich, allerdings auch die Wärmeerzeugung. Sie können MASC deaktivieren, indem Sie die Taste V drücken.

Narc-Raketenturm

The Narc Missile Beacon is a modified missile launcher that fires a pod equipped with powerful Der Narc-Raketenturm ist ein modifizierter Raketenwerfer, der eine Kapsel mit starken Zielsuchsignalen abfeuert. Jede Rakete, die auf eine Feindeinheit abgefeuert wird, die von einer Narc-Kapsel getroffen wurde, hat aufgrund der Zielsuchsignale bessere Chancen, das Ziel zu treffen.

Zielcomputer

Der Clan-Zielcomputer verbessert die Treffergenauigkeit eines Piloten mit Lasern, PPKs, Gaussgeschützen und Autokanonen, indem er automatisch den Hauptfaktor berechnet, der nötig ist, um einen bestimmten Bereich am gegnerischen Mech zu treffen. Ein sekundäres Zielfadenkreuz erscheint als kleiner Kreis auf dem HUD.

TAG (Target Acquisition Gear - Zielerfassungsausrüstung)

Die TAG-Einheit besteht aus einem Ortungslaser, auf den eine Arrow-IV-Artillerierakete aufschalten kann und der damit ihre Präzision erhöht. Mechs können immer nur mit einer einzigen TAG-Einheit ausgestattet werden. Weitere Informationen zum Zielen mit TAG finden Sie auf Seite 26.

CASE

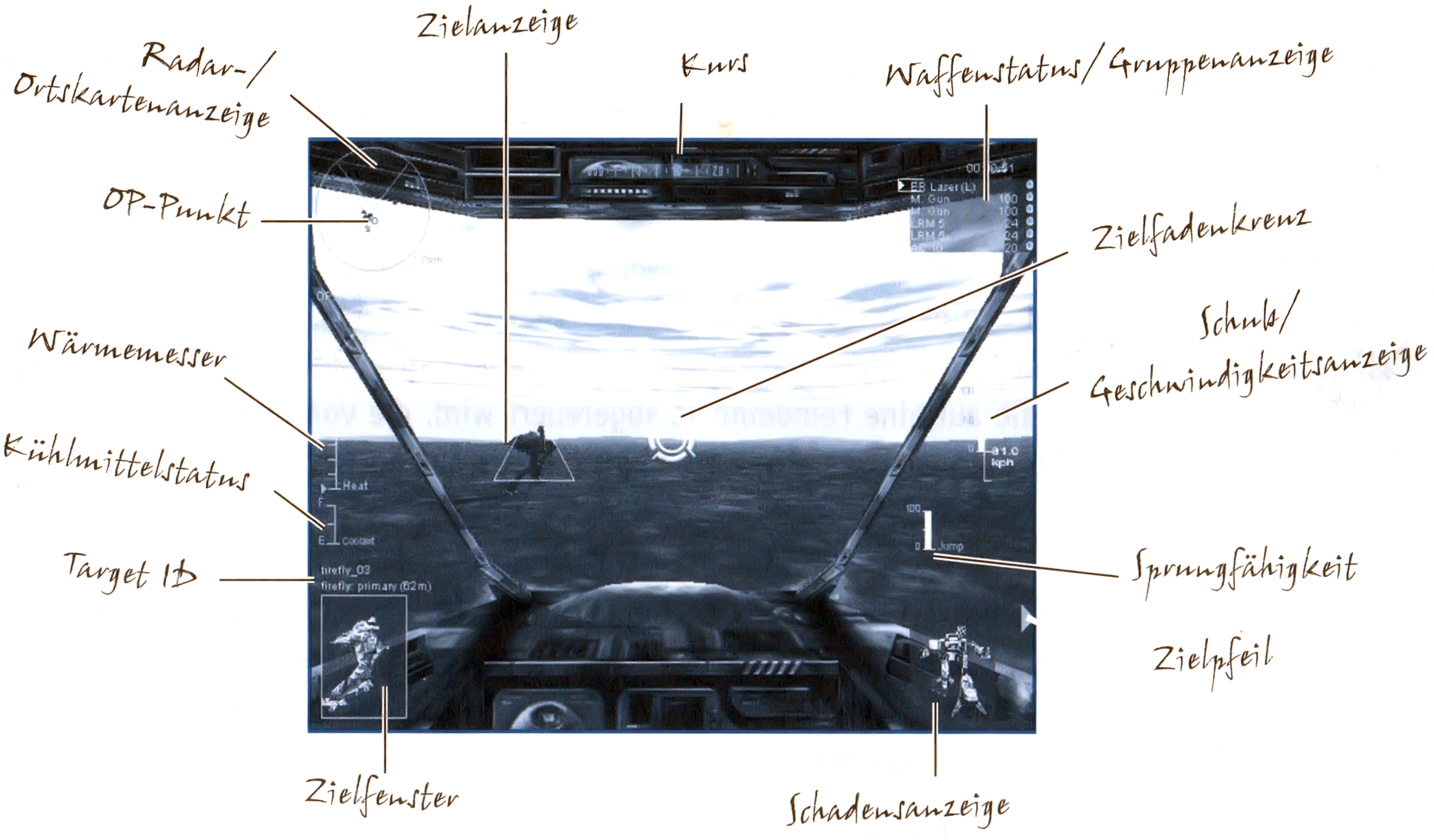
Das Zellulare Munitionslagerungssystem (Cellular Ammunition Storage Equipment oder CASE) ist ein Spezialsystem, das bei Anbringung an einer Mech-Körperstelle, an der Munition aufbewahrt wird, automatisch alle Munitionsexplosionen aus dem Heck des Mechs ableitet. Dadurch wird zusätzlicher Schaden an anderen Körperstellen verhindert. An der betroffenen Stelle wird die gesamte Ausrüstung zerstört.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

▶ COCKPIT-ANZEIGE UND STEUERUNGEN

Das Head-Up-Display (HUD) Ihres Mechs besitzt eine Reihe raffinierter Sichthilfen, die Ihnen ein besseres Kämpfen ermöglichen sollen. Außerdem liefert es Ihnen kontinuierliche Echtzeit-Informationen über Position, Wärme-, Waffen- und Schadensstatus Ihres Mechs sowie Daten über Feinde im Gebiet und Ihr augenblicklich gewähltes Ziel.



Radar-/Ortskartenanzeige: Schaltet zwischen Radar- und Kartenanzeige um und zeigt Einheiten in der Nähe, Navigationsmarkierungen und den Winkel der Sicht-/Torso-Drehung.

Kurs: Zeigt Ihren aktuellen Kompaßkurs an.

Schub-/Geschwindigkeitsanzeige: Zeigt die aktuelle Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung Ihres Mechs an. Eine ansteigende gelbe Leiste zeigt eine Vorwärtsbewegung, eine absteigende rote Leiste Rückwärtsbewegung an. Vgl. Seite 27.

OP-Punkt-Markierung: Wenn ein Operations-Punkt gewählt ist, wird der physikalische Ort durch ein leuchtendes Symbol markiert, das rechtwinklig zum Boden am entsprechenden Ort darübergelegt wird. Falls sich dieser Ort außerhalb Ihres aktuellen Gesichtsfelds befindet, erscheint ein Pfeil, der in die entsprechende Richtung deutet.

Zielfadenkreuz: Zeigt den Punkt, der augenblicklich von den Waffen Ihres Mechs angezielt wird. Das Fadenkreuz verändert sein Aussehen, um die Präsenz eines Gegners oder eine Raketenaufschaltung anzuzeigen. Es gibt auch eine "Zoomsicht"-Version des Fadenkreuzes.

Zielfenster: Zeigt das aktuelle Ziel, sei es ein Feind oder ein Verbündeter.

Aktuell gewählter Lanzenkamerad: Diese Textzeile verrät Ihnen, welcher Lanzenkamerad augenblicklich gewählt ist und auf Befehle wartet.

Zielanzeige: Das aktuelle Ziel wird durch ein rotes Dreieck markiert.

Zielpfeil: Der Pfeil zeigt auf das Ziel, falls es sich außerhalb des Blickfelds befindet.

Schadensanzeige: Zeigt den aktuellen Schadensstatus Ihres Mechs.

Wärmemesser/Kühlmittelstatus: Zeigt Ihr aktuelles Wärmeniveau (Rot = schlechte Nachrichten) und den Status Ihres Kühlmittelbehälters.

Sprungfähigkeit: Hier finden Sie heraus, wieviel Sprungdüsen-Treibstoff Sie noch im Tank haben.

Waffenstatus/Gruppenanzeige: Informiert Sie über Ihre augenblicklichen Waffenkonfigurationen, deren Munition und Aufladezyklus sowie ihren Schadensstatus und Gruppierungen.

Ausrüstungsstatus: Zeigt den aktuellen Schadensstatus von Ausrüstungskomponenten, wie EGM, Zielcomputern und ähnlichem.

Anzeigensteuerung

Sie haben mehrere Anzeigenoptionen für die Cockpit-Sicht. Die Standardanzeige ist das oben beschriebene Cockpit-HUD. (Hinweis: Wenn Sie die Taste H drücken, schalten Sie das HUD aus.) Damit werden Sie direkt ins Cockpit versetzt, und Sie sehen alles aus dieser Perspektive. Es stehen außerdem noch Außensichten zur Verfügung.

Außensichten

Die Außensichten verlegen Ihr Blickfeld außerhalb Ihres Mechs. Außensicht - hoch versetzt Sie aus Ihrem Mech nach draußen, und zwar leicht über und hinter ihn. Außensicht - niedrig versetzt Sie hinter den Mech und leicht unterhalb des Cockpit-Levels. Alle Steuerungen funktionieren normal, und auch das HUD mit all seinen Informationen ist verfügbar, obwohl die Position einiger Anzeigen leicht abweichen kann. Um zwischen der Standard-Cockpit-Sicht, Außensicht - niedrig und Außensicht - hoch umzuschalten, drücken Sie die Taste X.

Sicht nach links/rechts und Waffen ausrichten

Wenn Sie nach links oder rechts schauen (indem Sie entweder den Hütchenschalter Ihres Joysticks oder die Tastenkombinationen [Alt][4] und [Alt][6] 6 auf dem Ziffernblock benutzen), erscheint in dieser Sicht das Zielfadenkreuz. Nur die Waffen, die auf dieser Seite des Mechs liegen, können abgefeuert werden. Das bedeutet im einzelnen: Schauen Sie nach links, stehen nur die Waffen des linken Arms zur Verfügung. Schauen Sie nach rechts, stehen nur die Waffen des rechten Arms zur Verfügung. Beachten Sie, daß Sie auch nach oben und unten schauen können, indem Sie den Hütchenschalter Ihres Joysticks oder die Tastenkombinationen [Alt][8] und [Alt][2] auf dem Ziffernblock benutzen. Dadurch wird die Verfügbarkeit der Waffen nicht beeinträchtigt.

Wenn Ihr Mech seinen Torso wenden kann, können Sie sich ganz nach links (oder rechts) wenden, dann nach links (oder rechts) schauen und so praktisch Ihre Waffen auf ein Ziel in Ihrem Rücken ausrichten.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Zielsteuerungen

Ihr Zielfadenkreuz ist eine Multifunktionsanzeige, die wichtig für den erfolgreichen Einsatz Ihrer Waffen ist.

Seine Bewegung wird durch die Maus, den Joystick oder die Tastatur gesteuert. Als Vorgabe gilt, wenn Sie die Maus bewegen, wird das Fadenkreuz bewegt, aber nicht Ihr Mech. Drücken Sie die Taste L oder die rechte Maustaste, um das Fadenkreuz auf seine aktuelle Position zu fixieren. Wenn Sie nun die Maus bewegen, bewegt sich der Torso Ihres Mechs.

Um in den anderen Maussteuerungsmodus umzuschalten, betätigen Sie die Taste 0 auf dem Ziffernblock. In diesem Modus - oder wenn Sie einen Joystick benutzen - bleibt das Fadenkreuz auf die Mitte des HUD fixiert, und mit der Maus- oder Joystickbewegung bewegen Sie den Torso Ihres Mechs. (Dieser Steuerungsmodus ist ähnlich wie in vorhergehenden **MechWarrior**-Spielen.) Drücken Sie die Taste L oder die rechte Maustaste, wird das Fadenkreuz in der Mitte Ihrer Sicht fixiert. Bewegen Sie nun die Maus oder Ihren Joystick, bewegen Sie den Kopf Ihres Mechs. (Dieser Modus ähnelt einem Virtuellen Cockpit.)

Fadenkreuz zoomen

Sie können den HUD-Bereich in unmittelbarer Umgebung des Fadenkreuzes vergrößern, indem Sie die Taste [O] auf dem Ziffernblock drücken. Betätigen Sie diese Taste, um den Zoom auszuschalten. Außerdem können Sie die Taste Y gedrückt halten, um das Fadenkreuz zu zoomen. Das Fadenkreuz erhält beim Zoomen ein leicht verändertes Aussehen. Diese Option eignet sich ausgezeichnet für die Informationssammlung in bestimmten Gefechtssituationen. Beachten Sie, daß das Fadenkreuz bei Clan-Mechs quadratisch und bei Mechs der Inneren Sphäre rund ist.

Zielanzeige

Wenn Ihr Fadenkreuz über ein gültiges Ziel streicht, verändert es seine Farbe. Ist das Fadenkreuz blau, befindet sich das Ziel außerhalb der Reichweite Ihrer aktuell gewählten Waffe. Ist es grün, ist das Ziel in Reichweite, kann aber nicht beschädigt werden. Wenn Sie ein Ziel innerhalb Ihrer Reichweite verfolgen, das auch beschädigt werden kann, wird das Fadenkreuz gelb. Verfügen Sie über Raketen, wird das Fadenkreuz rot, wenn Sie auf Ihr Ziel aufgeschaltet haben.

Zielwahl

Für die Wahl Ihres Ziels stehen Ihnen eine Reihe von Optionen zur Verfügung:

- Wählen Sie den nächsten verfügbaren Feind, indem Sie die Taste [E] drücken.
- Durch Drücken von UMSCHALTTASTE und [E] wählen Sie den vorigen verfügbaren Feind.
- Wenn Sie STRG und [E] drücken, wählen Sie den Feind, der Ihnen am nächsten ist.
- Sie können einen Feind wieder abwählen, wenn Sie die Taste [T] betätigen.
- Sie wählen das Ziel, das sich momentan unter dem Fadenkreuz befindet, indem Sie die Taste [Q] drücken oder das Ziel heranzoomen.

Sie können sich auch dafür entscheiden, Ihre Verbündeten anzuvisieren. Dazu müssen Sie die obigen Anweisungen befolgen, jedoch die Taste W statt E benutzen.

Beachten Sie, daß Ihr Joystick es vielleicht erlaubt, daß Sie eine oder mehrere der oben beschriebenen Handlungen mit Hilfe der Joystick-Knöpfe ausführen.

Waffensteuerungen und -konfiguration

Ihr Mech besitzt eine große Auswahl an Optionen zur Wahl und zum Abfeuern der Waffen. Der korrekte Einsatz der Waffen Ihres Mechs kann häufig über Sieg oder Niederlage entscheiden, und die Fähigkeit, Ihre Waffen im Gefecht neu zu konfigurieren, entscheidet gewöhnlich darüber, ob Sie ein guter MechKrieger sind - oder ein toter.

Waffen abfeuern

Um Ihre augenblicklich gewählten Waffen abzufeuern, drücken Sie entweder die Taste Y, klicken mit der linken Maustaste oder betätigen den Feuerknopf Ihres Joysticks. Die Waffen feuern sofort, doch ihre Präzision hängt von der aktuell gewählten Waffe und der jeweiligen Bewegung der Mechs ab. Energiewaffen wie Laser treffen ihr Ziel fast augenblicklich. Projektilwaffen wie Maschinengewehre und Autokanonen brauchen länger, bis ihre Projektile das Ziel erreichen, und erfordern daher, daß Sie sie aufs Ziel lenken. Mit anderen Worten: Es hängt alles von Ihnen ab. Die einzige Ausnahme hierzu sind die Raketenwaffen, von denen einige eine Raketenaufschaltung erfordern, bevor sie mit auch nur entfernter Präzision eingesetzt werden können.

Raketenaufschaltung

Wenn es sich bei einer oder mehr der aktuell gewählten Waffen um eine Raketenwaffe handelt (wie eine KSR oder LSR), hören Sie einen Zielverfolgungssignalton. Die Zeit, die bis zur Aufschaltung einer Rakete vergeht, ist von Waffensystem zu Waffensystem unterschiedlich. Doch wenn eine Aufschaltung erfolgt ist, wird das Fadenkreuz rot, und der Signalton verändert seine Tonhöhe. Werden die Raketen jetzt abgefeuert, sollten sie ihr Ziel treffen, wenn nichts anderes dazwischenkommt.

Aufladezyklus der Waffen

Wird eine Waffe abgefeuert, muß sie erst wieder aufladen, bevor sie erneut eingesetzt werden kann. Der Name einer abgefeuerten Waffe verändert seine Farbe zu Rot und dann langsam wieder zu Grün, während sie sich auflädt und wieder einsatzbereit wird.

Waffenwahl und Statusanzeige

Jeder BattleMech ist mit Standard-Waffengruppen ausgestattet. Wenn Waffen abgefeuert werden, feuern nur die Waffen in der augenblicklich gewählten Waffengruppe. Es gibt bis zu fünf Hauptwaffengruppen, die man mit Hilfe der Tasten 1 bis 5 wählen kann. Außerdem können Sie mit Hilfe der Taste "ü" vorwärts und der Taste "+" rückwärts durch die Gruppen gehen. Weitere Informationen über die Waffengruppen finden Sie auf Seite 42.

Waffenfeuer-Optionen

Innerhalb der augenblicklich gewählten Waffengruppe haben Sie drei Optionen, wie diese Waffen feuern sollen. Drücken Sie die Taste <, um zwischen dem Einzelfeuer-, Kettenfeuer- und Gruppenfeuer-Modus umzuschalten. Im Einzelfeuer-Modus wird nur die aktuell gewählte Waffe in der Gruppe abgeschossen, wenn Sie feuern. Im Kettenfeuer-Modus wird nach dem Abfeuern einer bestimmten Waffe automatisch die nächste Waffe in der Gruppe gewählt und feuert als nächste. Im Gruppenfeuer-Modus werden alle Waffen in der aktuell gewählten Gruppe abgefeuert.

Sie können manuell durch die Waffen in der Gruppe schalten - unabhängig von der Gruppierung -, indem Sie die EINGABETASTE drücken.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Alpha-Schlag

In bestimmten Situationen wollen Sie vielleicht all Ihre Waffen gleichzeitig abfeuern, unabhängig davon, ob sie gewählt sind oder in welcher Gruppe sie sich befinden. Das wird als "Alpha-Schlag" bezeichnet. Um all Ihre Waffen gleichzeitig abzufeuern, drücken Sie die EINGABETASTE auf dem Ziffernblock. Sie dürfen allerdings niemals vergessen, daß ein Alpha-Schlag leicht dazu führen kann, daß Ihre Wärme auf ein fast unkontrollierbares Level hinaufschießt. Behandeln Sie die Alpha-Schlag-Option mit äußerster Vorsicht.

TAG-Zielortung

Ihr BattleMech kann mit einem TAG-Zielortungslaser ausgestattet sein. Wenn Sie erfahren, daß eine Arrow- IV-Artillerierakete unterwegs ist, sollten Sie den TAG-Laser wählen und auf das Ziel abfeuern. Dadurch wird das Ziel für die aktiven Ziellenksysteme der Arrow-IV "bezeichnet", und die Artillerierakete kann sich an das Ziel anhängen. Je länger Sie den TAG-Laser auf das Ziel gerichtet halten können - idealerweise bis zum Aufschlagen der Rakete -, desto größer ist die Präzision der Arrow-IV-Rakete.

Stellen anvisieren

Falls Ihr BattleMech über einen Zielcomputer verfügt, können Sie diesen dazu benutzen, bestimmte Stellen eines feindlichen Mechs anzuvisieren. Verwenden Sie dazu die folgenden Tastaturbefehle:

Kopf . . . . Ziffernblock [8]

Torso links/rechts . . . Ziffernblock [4] und [6]

Linkes/rechtes Bein . . Ziffernblock [1] und [3]

Torso Mitte . . . . . . Ziffernblock [5]

Linker/rechter Arm. . Ziffernblock [7] und [9]

▶ BEWEGUNGSSTEUERUNGEN

Die aktuelle Geschwindigkeit Ihres BattleMechs wird in der Mitte rechts auf dem HUD angezeigt. Eine ansteigende gelbe Leiste bedeutet, daß Sie sich momentan vorwärts bewegen. Eine absteigende rote Leiste zeigt Ihnen, daß Sie sich momentan rückwärts bewegen.

Geschwindigkeits-/Schubsteuerung

Sie haben eine Reihe von Möglichkeiten zur Geschwindigkeitssteuerung. Ist die Tastatur Ihr Hauptsteuerungsgerät, verwenden Sie die Tasten 1 bis 0, um den Schub Ihres Mechs direkt einzustellen. Die Taste 1 stellt den Schub auf völligen Stillstand, Taste 0 auf volle Kraft, und die Zahlen dazwischen repräsentieren die unterschiedlichen dazwischen liegenden Schubstufen. Sie können außerdem die Taste W dazu benutzen, Ihre Schubeinstellung zu erhöhen, und die Taste Y dazu, die Schubeinstellung zu senken. Falls Sie einen Joystick mit Schubsteuerung benutzen, können Sie statt dessen diesen verwenden.

Bewegungssteuerung

Um Ihren Mech zu steuern, benutzen Sie entweder die Taste [←] oder [→], um sich nach links oder rechts zu bewegen, oder verwenden Sie den Joystick. Beachten Sie, daß der aktuelle Kompaßkurs Ihres Mechs oben in der Mitte des HUD abgebildet ist.

Torso-Drehung

Die meisten BattleMechs sind in der Lage, ihren Torso in eine Richtung zu drehen, die von ihrer Bewegungsrichtung abweicht. Um den Torso Ihres Mechs zu drehen:

- Tastatur: Drücken Sie die Taste < um den Torso nach rechts, und Taste > um ihn nach links zu drehen.
- Joystick mit Ruderkontrolle: Drehen Sie den Joystick oder benutzen Sie die Ruderpedale, um den Torso zu drehen. Das Fadenkreuz bleibt in der Bildschirmmitte fixiert.

Wenn Sie im Menü für die Spieloptionen "Torso autom. zurück" gewählt haben, lassen Sie die Taste los oder hören auf, den Joystick zu drehen. Daraufhin hört die Torso-Drehung auf und der Torso kehrt automatisch nach vorn in die Mitte zurück. Andernfalls verbleibt der Torso solange in der letzten Position, bis Sie diese manuell ändern. Falls Sie eine Maus benutzen, drücken Sie die Taste / um die Beine der Torsorichtung anzugleichen. Drücken Sie UMSCHALTTASTE + / um den Torso den Beinen anzugleichen.

Die aktuelle Richtung der Torso-Drehung Ihres Mechs erscheint als großes "V" auf der Radar-/Kartenanzeige.

Ducken

In bestimmten taktischen Situationen kann es von großem Vorteil sein, sich hinter ein Hindernis zu ducken. Dadurch bieten Sie dem Feind eine kleinere Angriffsfläche und erschweren es ihm, Sie anzuvisieren und zu treffen. Bei korrektem Timing können Sie, wenn Sie sich in letzter Sekunde hinter ein dazwischen liegendes Objekt (wie einen Gebirgskamm oder ein Gebäude) ducken, eine Raketensalve oder eine Salve aus anderen Waffen blockieren, die auf Sie zufliegen. (Sie müßten allerdings schon blitzschnell sein, um einem Laserstrahl zu entgehen.)

Damit Ihr BattleMech sich duckt, drücken Sie die Taste C. Wollen Sie sich wieder aufrichten, betätigen Sie die Taste C erneut, oder beginnen Sie, sich mit Ihrem Mech vorwärts zu bewegen. Dadurch richtet er sich automatisch auf.

Aufstehen

Ist Ihr Mech umgefallen, drücken Sie die Taste G, und er steht wieder auf.

Springen

Mechs, die mit Sprungdüsen ausgerüstet sind, besitzen einen enormen Vorteil gegenüber anderen Mechs, wenn man die Düsen richtig einsetzt. Sprungdüsen eignen sich am besten dazu, rasch und abrupt die Position zu ändern, weil es so viel schwieriger ist, einen springenden Mech anzuvisieren als einen laufenden. Folglich kann man Sprungdüsen defensiv und offensiv einsetzen. Im folgenden finden Sie die Sprungdüsensteuerungen:

Vorwärts-Schub	Home	Rückwärts-Schub	End
Drehung, Links	Insert	Drehung, Rechts	Page Up
Seitwärts-Schub, Links	Delete	Seitwärts-Schub, Rechts	Page Down
Nur senkrechter Schub	J		

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

(Falls Sie ein Fan der BattleTech-Brettspiele sind, können Sie die Manövrierfähigkeiten der Sprungdüsen beschränken, indem Sie dafür sorgen, daß die Option "Mech2 Sprungdüsen" auf dem Optionsbildschirm nicht aktiviert ist.)

Sprungdüsen-Treibstoff

BattleMechs mit Sprungdüsen haben nur einen begrenzten Treibstoffvorrat an Bord. Behalten Sie die Treibstoffanzeige sorgfältig im Auge, wenn Sie umfangreiche Sprungdüsenmanöver durchführen. Das Letzte, was Sie gebrauchen können, ist es, mitten im Sprung ohne Treibstoff dazustehen. Es ist noch nicht einmal der Sturz, der Ihren Mech beschädigt - es ist der plötzliche Stopp am Ende.

SCHADENSANZEIGE

Die Schadensanzeige für Ihren Mech befindet sich in der rechten unteren HUD-Ecke; die Schadensanzeige für den augenblicklich als Ziel bezeichneten Mech finden Sie links unten. Diese Anzeige besitzt drei Modi: als 3D-Modell, als 2D-Abbildung und als KTAB-Diagramm. Sie können durch diese Modi schalten, indem Sie die Taste für Ihren eigenen Mech oder für den anvisierten Mech drücken.

Das 3D-Modell und die 2D-Abbildung zeigen Ihnen den aktuellen Status von Panzerung und interner Struktur des Mechs. Jede Trefferstelle beginnt mit der Standardfarbe Blau. Wird die Stelle beschädigt, ändert sich die Farbe zu Grün, dann Gelb und schließlich Rot. Die Trefferstelle verschwindet (und alle dort befindlichen Waffen und Ausrüstungskomponenten ebenfalls), wenn sie zerstört ist. Zerstörte Waffen erscheinen auf der Waffenanzeige grau schattiert.

Das KTAB (Kopf, Torso, Arme, Beine)-Diagramm zeigt den Schaden an der Panzerung. Grün bedeutet, daß mit der Panzerung alles in Ordnung ist, rot steht für Panzerungsschaden. Wenn besondere Panzerung Schaden erleidet, wird diese Leiste weiter rot. "K" bezeichnet den Kopf (das Cockpit), mit einer Leiste. "T" steht für die Torsopanzerung, mit drei Leistenpaaren für Panzerung an Torso - links, Torso - Mitte und Torso - rechts. Jedes Leistenpaar stellt Schaden an der Panzerung an Front und Heck dar. Von links nach rechts heißt das: Panzerung an Front links, Heck links, Front Mitte, Heck Mitte, Front rechts und Heck rechts. "A" bezeichnet Armpanzerung mit zwei Leisten für den linken und den rechten Arm. "B" bezeichnet Beinpanzerung mit zwei Leisten für das linke und den rechte Bein.

Sie können die Modi für die Schadensanzeige nur bei Mechs umschalten. Fahrzeuge, Elementare und Türme besitzen nur eine 3D-Schadensanzeige.

Ist Panzerung zerstört, wird jeder weitere Schaden von der internen Struktur absorbiert, bis auch diese zerstört ist. In manchen Fällen kann zusätzlicher interner Schaden seitwärts an die nächste Trefferstelle zur Mitte hin abgeleitet werden (wie vom rechten Arm zum Torso rechts usw.).

Schwere interne Beschädigungen können einen Mech verlangsamen, Sensorenfunktionen reduzieren oder eliminieren, eine Fehlfunktion des Reaktors verursachen und mehr Wärme erzeugen oder eine Munitionsexplosion herbeiführen. Wie bereits erwähnt werden bei der Zerstörung einer Trefferstelle alle dort befindlichen Waffen und Ausrüstungskomponenten ebenfalls zerstört. Übermäßiger Schaden an einem Bein kann einen Mech humpeln lassen. Der völlige Verlust eines Beins zerstört den Mech.

▶ WÄRMESTEUERUNGEN

Wenn Ihr Mech sich bewegt, seine Waffen abfeuert oder springt, erzeugt er Wärme. Hohe Außentemperaturen und die Auswirkungen einiger Waffen erzeugen zusätzliche Wärme. Wärme wird von Ihrem Mech über seine Kühlkörper in vorgegebenen Mengen abgeleitet, d.h. je mehr Kühlkörper Ihr Mech besitzt, desto schneller wird die Wärme abgeleitet. Doppel-Kühlkörper leiten Wärme doppelt so schnell ab wie die Standardmodelle. Auch Kühlkörper können im Gefecht zerstört werden: D.h. je angeschlagener Ihr Mech ist, desto weniger effizient ist er beim Ableiten von Wärme.

Überhitzung und Shutdown

Sie kWird ein Mech zu warm, beginnt er zu überhitzen. Übermäßige Hitze kann zu Systemfehlfunktionen, Munitionsexplosionen und schließlich zum vollständigen Shutdown des Mech-Reaktors führen. Besteht bei einem Mech die Gefahr der Überhitzung, hören Sie im Cockpit einen Warnton. In diesem Fall haben Sie eine Reihe von Optionen.

Sie können den Shutdown umgehen, indem Sie die Taste O drücken. Dadurch wird der Shutdown verhindert, doch es geschieht nichts, um den Mech abzukühlen. Das kann äußerst gefährlich sein, besonders mitten in einem Gefecht, da jede weitere entstehende Wärme dazu führen kann, daß der Reaktor überladen wird und explodiert.

Sie können auch das Not-Kühlmittelsystem einsetzen, indem Sie die Taste F drücken. Dadurch wird die Wärme beträchtlich gesenkt, doch diese Aktion können Sie nur eine begrenzte Anzahl von Malen während eines einzelnen Einsatzes durchführen. Im Mobilen Feldstützpunkt können Sie Ihren Kühlmittel-Vorrat aufstocken.

Andererseits können Sie zulassen, daß der Mech einen Shutdown durchführt. In diesem Fall verliert er alle Energie, Bewegungs- und Waffeneinsatzfähigkeit für die Zeit, die er zum Ableiten der übermäßigen Wärme braucht.

Beabsichtigter Shutdown

Ein Shutdown ist nicht nur bei Überhitzungsgefahr möglich - Sie können den Reaktor Ihres Mechs auch absichtlich abschalten. Dadurch wird Wärme schneller abgeleitet, doch ein beabsichtigter Shutdown wird gewöhnlich als Gefechtstaktik angewendet, da ein abgeschalteter Mech schwieriger von Sensoren geortet werden kann. Sie müssen Ihren Mech außerdem abschalten, bevor der Mobile Feldstützpunkt Ihre Panzerung reparieren und Ihre Waffensysteme aufladen kann. Zum Shutdown Ihres Mechs müssen Sie die Taste S drücken. Zum Anlassen drücken Sie dann die Taste S erneut.

Wärme-Management

Es gibt eine Reihe von Dingen, die Sie zur Wärmekontrolle durchführen können.

- **Verwenden Sie Kühlkörper:** Bauen Sie im Mech-Lab mehr Kühlkörper ein (vgl. Kapitel 7).
- **Suchen Sie Wasser:** Das teilweise Eintauchen Ihres Mechs sorgt für eine raschere Wärmeableitung.
- **Halten Sie Ihr Feuer:** Beschränken Sie den Einsatz von Energie- und Flammenwaffen, wenn Ihr Wärmelevel hoch ist.
- **Bremsen Sie ab:** Bewegung mit vollem Schub erzeugt mehr Wärme als mit 50% Schub.

▶ RADAR- UND SENSORENSTEUERUNGEN

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Ihr BattleMech ist mit einer starken Radar- und Sensorenphalanx ausgestattet. Doch solange Sie nicht wissen, wie Sie diese Ausrüstung bestmöglich nutzen können, hilft Ihnen auch das raffinierteste System der Welt nichts.

Die Standardposition für die Radaranzeige ist die linke obere Ecke. Sie können die Anzeige auf fast volle Bildschirmgröße vergrößern, indem Sie die Taste R drücken.

Verschiedene Ausrüstungselemente - wie die EGM-Phalanx, Sonden und ähnliches - beeinträchtigen die Arbeit und Leistung Ihrer Radar- und Sensorenausrüstung in unterschiedlichem Maße. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt "BattleMech-Systeme und -Komponenten" auf den Seiten 17 bis 21.

Radar-Modi

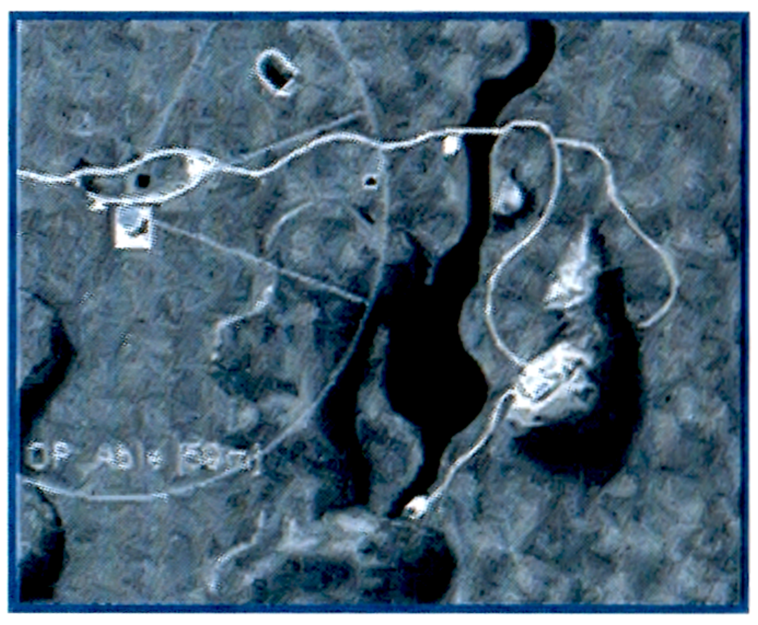
Die Sensoren Ihres BattleMechs arbeiten in zwei Modi: aktiv und passiv. Im aktiven Modus ist Ihre Fähigkeit zur Entdeckung und Identifizierung von Feindeinheiten wesentlich größer, allerdings auch die Wahrscheinlichkeit, daß Sie selbst von Feindeinheiten in der Nähe entdeckt werden. Im passiven Modus ist Ihre Fähigkeit, Feindeinheiten zu entdecken und zu identifizieren geringer (im Vergleich zum aktiven Modus), doch ebenso die Möglichkeit von Feindeinheiten, Sie zu orten. Der Einsatz des aktiven oder passiven Modus ist immer ein Kompromiß zwischen dem Entdecken des Feindes und dem eigenen Entdecktwerden.

Im aktiven Modus beträgt die Reichweite des Radars ca. 1000 Meter, im passiven ca. 500 Meter.

Im aktiven Modus ist die Radaranzeige grün, im passiven gelb.

Sie können mit Hilfe der Tastenkombination   zwischen dem aktiven und dem passiven Radar-Modus umschalten.

Karten-Modus



Im Karten-Modus wird die Radaranzeige zu einer gezoomten Variante Ihrer Einsatzkarte, die von der Radaranzeige überlagert wird. Um zwischen dem Karten- und dem Radar-Modus umzuschalten, drücken Sie die Tasten UMSCHALTTASTE + R. Beachten Sie, daß die Ausrichtung der Anzeige im Radar-Modus relativ zu Ihrer Position ist. Das bedeutet, daß das Oberteil der Anzeige immer vor Ihnen liegt. Im Karten-Modus ist das Oberteil der Karte immer Norden, und Ihre Position wird in Relation zur Karte angezeigt.

Navigation

Die verschiedenen Operations-/Navigationspunkte für das Einsatzgebiet erscheinen als gelbe Kreise auf Ihrer Radar- oder Kartenanzeige. Um durch diese Punkte zu schalten, drücken Sie die Taste N. Der augenblicklich gewählte Operations-Punkt (OP-Punkt) erscheint in leuchtendem Gelb.

KOMMANDO UND KONTROLLE ÜBER LANZENKAMERADEN

Zu verschiedenen Zeitpunkten im Feld werden Sie das Kommando über einen oder mehr Lanzenkameraden haben. Diese werden Ihre Befehle befolgen, selbst wenn das bedeutet, daß sie ihre Position auf Ihrem Flügel verlassen und das von Ihnen bezeichnete Ziel verfolgen müssen. Sie können ihnen über Schnelltasten oder über das Befehlsmodus-Menü Befehle erteilen.

Wahl eines Lanzenkameraden/Verbündeten

In der normalen Cockpit-Sicht wählen Sie einen Lanzenkameraden oder Verbündeten, indem Sie die Taste W drücken. Um den Verbündeten oder Lanzenkameraden zu wählen, der Ihnen am nächsten ist, betätigen Sie die Tasten Ctrl W.. Wenn Sie zu einem Verbündeten zurückkehren müssen, den Sie gerade gewählt hatten, drücken Sie Shift W.

Nach der Wahl können Sie diesem Lanzenkameraden oder Verbündeten Befehle erteilen, indem Sie die Tasten F6, F7, F8, F9, F10 oder F11 drücken. Vgl. "Befehle an Lanzenkameraden/Verbündeten" weiter unten.

Beachten Sie: Sobald Sie einen Lanzenkameraden oder Verbündeten gewählt haben und anschließend eine Feindeinheit wählen, bleibt der Lanzenkamerad gewählt und wartet auf Befehle. Das wird oberhalb der Zielanzeige links unten im Cockpit angezeigt. Jeder Befehl, den Sie jetzt erteilen, ergeht an diese verbündete Einheit. Falls Sie mehreren Lanzenkameraden gleichzeitig Befehle erteilen wollen, müssen Sie das Menü für den Befehlsmodus benutzen, das weiter unten ausführlicher beschrieben wird.

Befehle an Lanzenkameraden/Verbündeten

Unabhängig davon, ob Sie einem gewählten Lanzenkameraden aus der Cockpit-Sicht einen Befehl erteilen oder einem oder mehreren Lanzenkameraden im Befehlsmodus, die folgenden Tasten erfüllen dieselben Funktionen:

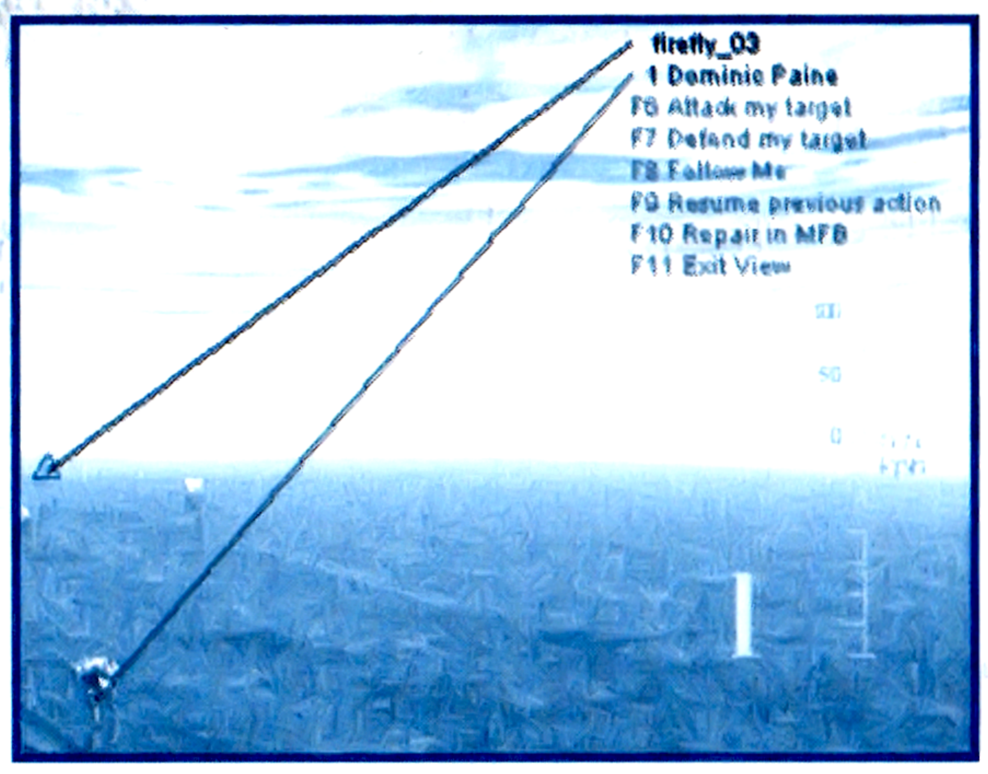
- **Mein Ziel angreifen** F6: Angriff auf Ihr augenblicklich gewähltes Ziel.
- **Mein Ziel verteidigen** F7: Angriff auf jede Feindeinheit, die auf Ihr Ziel feuert oder zu nahe an es herankommt.
- **Mir folgen** F8: Man folgt Ihnen mit bestmöglicher Geschwindigkeit.
- **Stop** F9: Anhalten und am augenblicklichen Ort bleiben.
- **Zum MFS schicken** F10: Für sofortige Reparaturen direkt zum Mobilen Feldstützpunkt weiterziehen.
- **Warte auf Befehle** s F11: Anhalten und nichts tun. Zum Rückgängigmachen dieses Befehls Ctrl F11 drücken.

Ein neuer Befehl hebt automatisch jeden vorher gegebenen auf.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Befehlsmodus



Drücken Sie die Taste [F11] um in den Befehlsmodus zu gelangen, in dem Sie mehrere Lanzenkameraden gleichzeitig wählen und ihnen Befehle erteilen können. Jeder Lanzenkamerad hat eine Nummer (1, 2 oder 3), die rechts auf der Anzeige unmittelbar über den Befehlen aufgelistet sind. Sie wählen einen bestimmten Lanzenkameraden, wenn Sie die ihm entsprechende Zahlentaste drücken. Um also alle drei Lanzenkameraden zu wählen, müssen Sie jede Zahlentaste einmal drücken. Um Befehle zu erteilen, wählen Sie einen oder mehr Lanzenkameraden und drücken Sie anschließend die gewünschte Befehlstaste [F6], [F7], [F8], [F9] or [F10]. Beachten Sie, daß sich eine blaue Linie vom Lanzenkameraden auf der Liste zu seiner Position auf dem Schlachtfeld erstreckt, selbst wenn diese Position nicht in Ihrem Blickfeld liegt.

▶ MOBILE FELDSTÜTZPUNKTE

Ihre Einheit ist mit einem oder mehreren Mobilen Feldstützpunkten ausgestattet, auch kurz MFS genannt. Der MFS ist der neueste Stand der Schlachtfeld-Unterstützungstechnologie und erfüllt folgende Funktionen:

- **Lagerung von Bergegut:** Jeder MFS kann bis zu 300 Tonnen Bergegut mitführen.
- **Transport eroberter Mech-Chassis:** Jeder MFS kann zwei Mech-Chassis transportieren.
- **Reparaturen im Feld:** Jeder MFS kann Panzerung reparieren, Munition aufstocken und interne Struktur flicken sowie Kühlmittel nachfüllen. Was er nicht kann, ist ein verlorenes Körperglied oder eine zerstörte Komponente ersetzen. Rate und Umfang der Reparaturen hängen von den Umständen ab, doch je mehr MFS in der Lage sind, sich auf einen einzelnen Mech zu konzentrieren, desto schneller gehen Reparatur und Neuausrüstung vonstatten.

Bei Einsätzen hinter den feindlichen Linien ist der MFS entscheidend für Erfolg oder Mißerfolg Ihrer Anstrengungen. Wenn Sie all Ihre MFS verlieren, werden Sie Ihre Einsatzziele nicht erfüllen können. Darum ist es wichtig und nötig, daß mindestens ein MFS am Ende jedes Einsatzes operationsfähig bleibt.

Befehligen der MFS

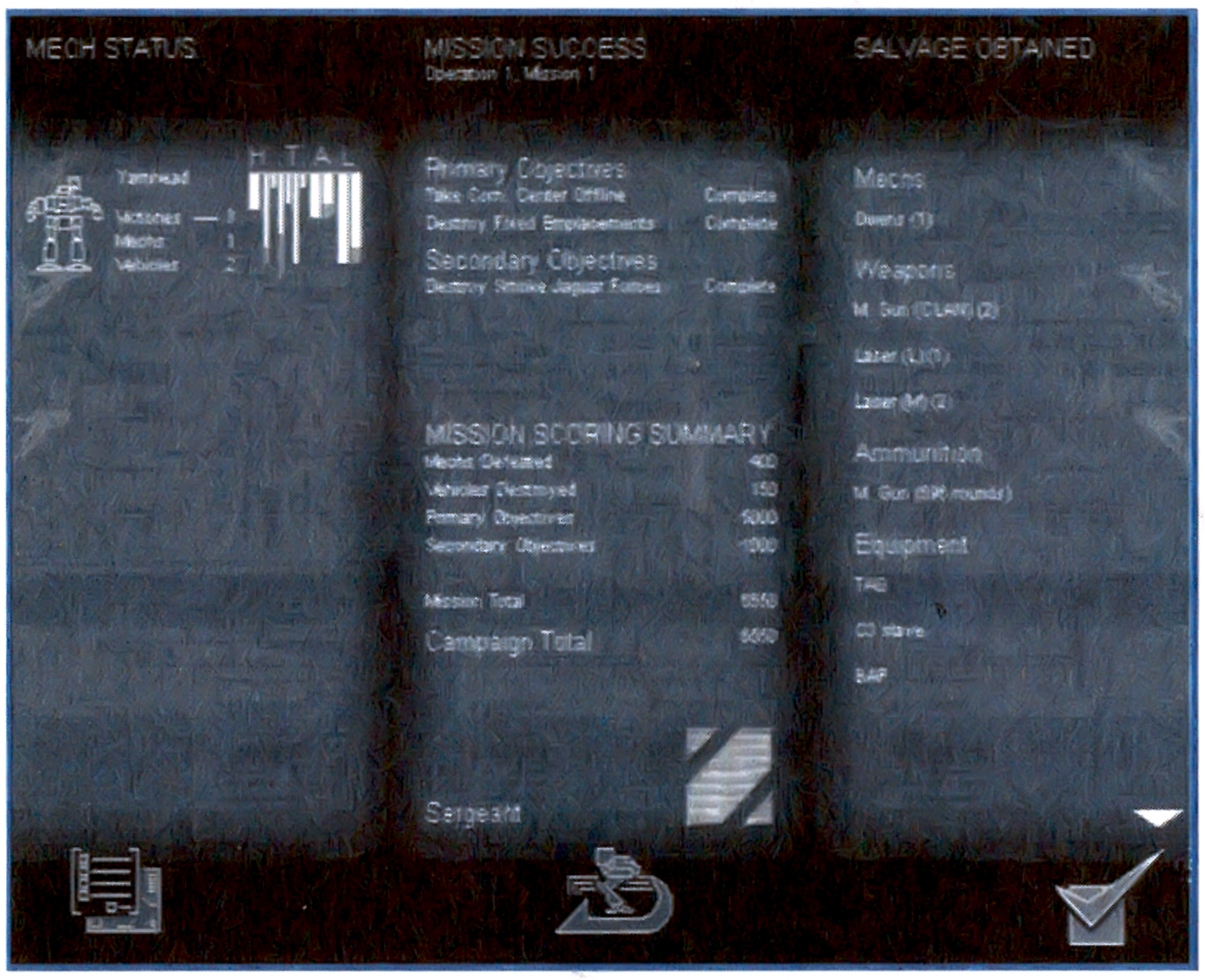
In jedem Operationsgebiet erhalten die MFS mehrere Bereitstellungspunkte, an denen sie ihre Ausrüstung aufstellen können, um Reparaturen im Feld durchzuführen. Diese Bereitstellungspunkte erscheinen als graue Kreise auf Ihrer Radar- oder Kartenanzeige.

Um dem MFS Befehle erteilen zu können, drücken Sie die Taste [M]. Dadurch wird automatisch der Bereitstellungspunkt gewählt, der dem MFS am nächsten liegt. Betätigen Sie die Taste M erneut, zieht der MFS zu diesem Punkt und bereitet sich darauf vor, alle verbündeten Einheiten zu reparieren und neu auszurüsten, denen Sie mit Hilfe der Taste [F10] .
(vgl. "Befehle an Lanzenkameraden/Verbündeten" auf Seite 32) eine Neuausrüstung befehlen. Sie können mit Hilfe der Taste [N] durch die verschiedenen Bereitstellungspunkte schalten und die MFS an den gewünschten Punkt schicken, indem Sie noch einmal die Taste [M] drücken.

Reparaturen einleiten

Hat der MFS einen Bereitstellungsraum erhalten, sehen Sie einen grauen Kreis auf Ihrem HUD. Dieser Kreis erscheint in Grün auf dem Terrain, wenn Sie sich nähern. Ihre MFS werden in der Umgebung dieses Orts in Stellung sein, wenn sie bereit sind. Um Reparaturen in die Wege zu leiten, bewegen Sie sich einfach in diesen Kreis und schalten Ihren Mech aus, indem Sie die Taste [S] drücken. Die MFS beginnen nun, Ihren Mech zu reparieren und neu auszurüsten. Wenn Reparatur und Neuausrüstung abgeschlossen sind, ziehen sie sich zurück. Drücken Sie nun die Taste [S] erneut, um den Mech wieder zu starten, und schon können Sie sich wieder auf den Weg machen. Falls Sie den Mech wieder anlassen müssen, bevor Ihre Reparaturen abgeschlossen sind (wenn Ihnen z.B. plötzlich ein Angriff droht), betätigen Sie die Taste [S]. Das ist für die MFS das Signal, daß die Reparaturen abgeschlossen sind, und sie setzen sich ab.

▶ EINSATZBEWERTUNG



Nach dem Abschluß eines Einsatzes werden Sie auf dem Einsatzbewertungsbildschirm über den Status der BattleMechs informiert, die Sie bei diesem Einsatz benutzt haben, über Ihre Leistung bezüglich der einzelnen Einsatzziele und die Menge des von Ihnen erworbenen Bergeguts.

Falls Ihr Einsatz gescheitert ist, können Sie ihn wiederholen, indem Sie auf die Schaltfläche "Wiederholen" in der rechten unteren Bildschirmecke klicken. Wenn Sie den Einsatz erfolgreich abgeschlossen haben, bringt diese Schaltfläche Sie zum nächsten Einsatz.

Wenn Sie auf die Schaltfläche "Wiederholen" klicken, können Sie sich die Einsatzbewertung noch einmal anhören.

Außerdem können Sie zum Hauptmenü abbrechen, indem Sie auf die Schaltfläche in der linken unteren Bildschirmecke klicken.

'Mech Status

Jeder der bis zu vier Mechs, die Sie auf diesen Einsatz geschickt haben, ist hier aufgelistet. Neben dem Pilotennamen erscheinen die KTAB-Diagramme, die Ihnen den Zustand seines und der Mechs seiner Lanzenkameraden zeigen. Darunter steht die Gesamtzahl der vernichteten Feindeinheiten und wie viele davon Mechs oder Fahrzeuge waren.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Einsatzziele

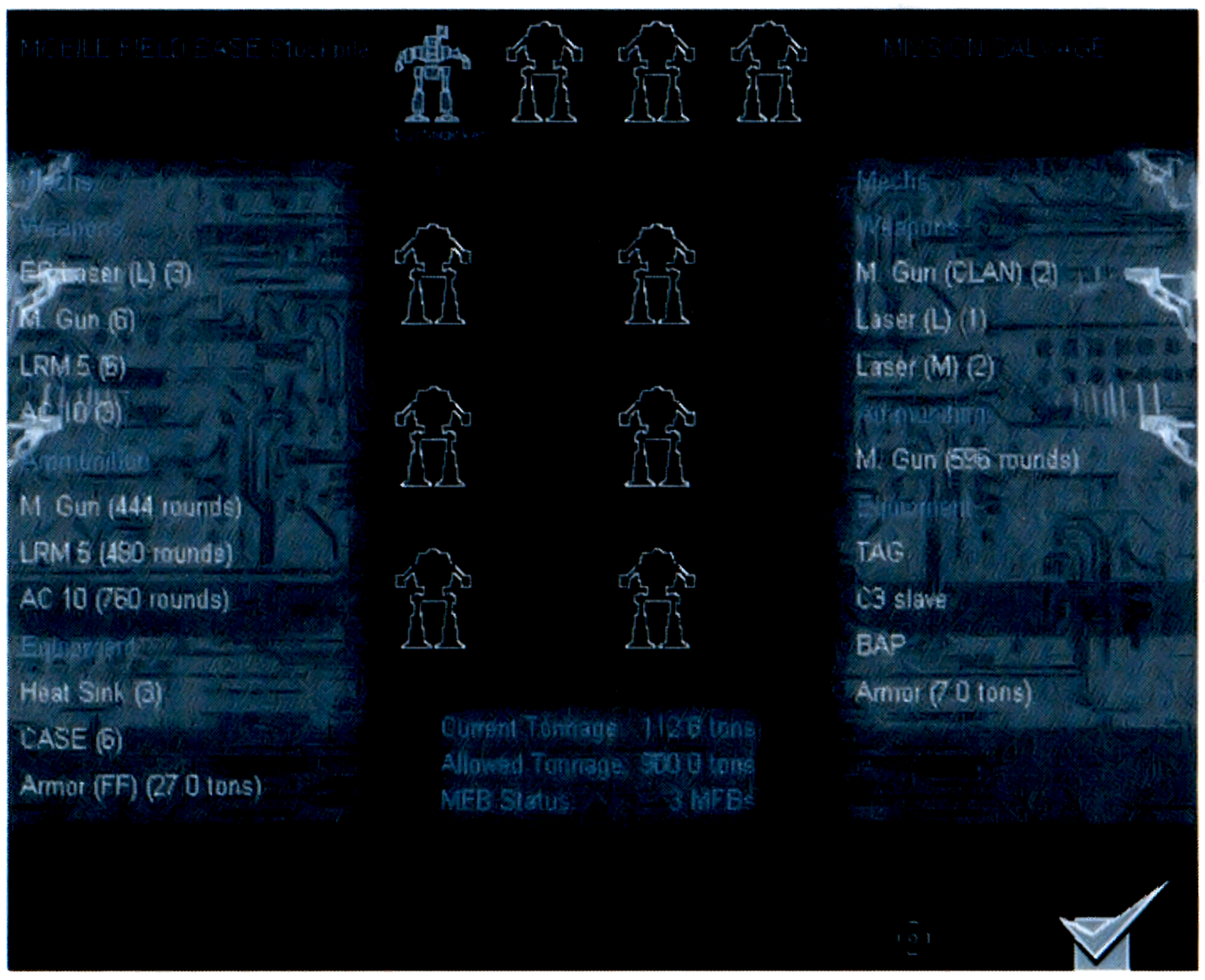
Die nächste Spalte listet jedes Einsatzziel auf und ob es erfüllt wurde oder nicht. Beachten Sie, daß Sie nicht unbedingt alle Ziele erfüllen müssen, um einen Einsatz erfolgreich abzuschließen, sondern nur die Primärziele.

Danach folgt eine Zusammenfassung Ihrer Leistung beim Einsatz. Die Gesamtpunktzahl, die Sie in jeder Kategorie erworben haben, trägt zu Ihrer Kampagnen-Gesamtpunktzahl bei. Diese Kampagnen-Gesamtpunktzahl wiederum repräsentiert Ihren augenblicklichen Rang in der Dienstgradskala des Sternenbunds/der Leichten Eridani-Reiterei. Eine Auflistung dieser Ränge finden Sie auf Seite 5.

Erworbenes Bergegut

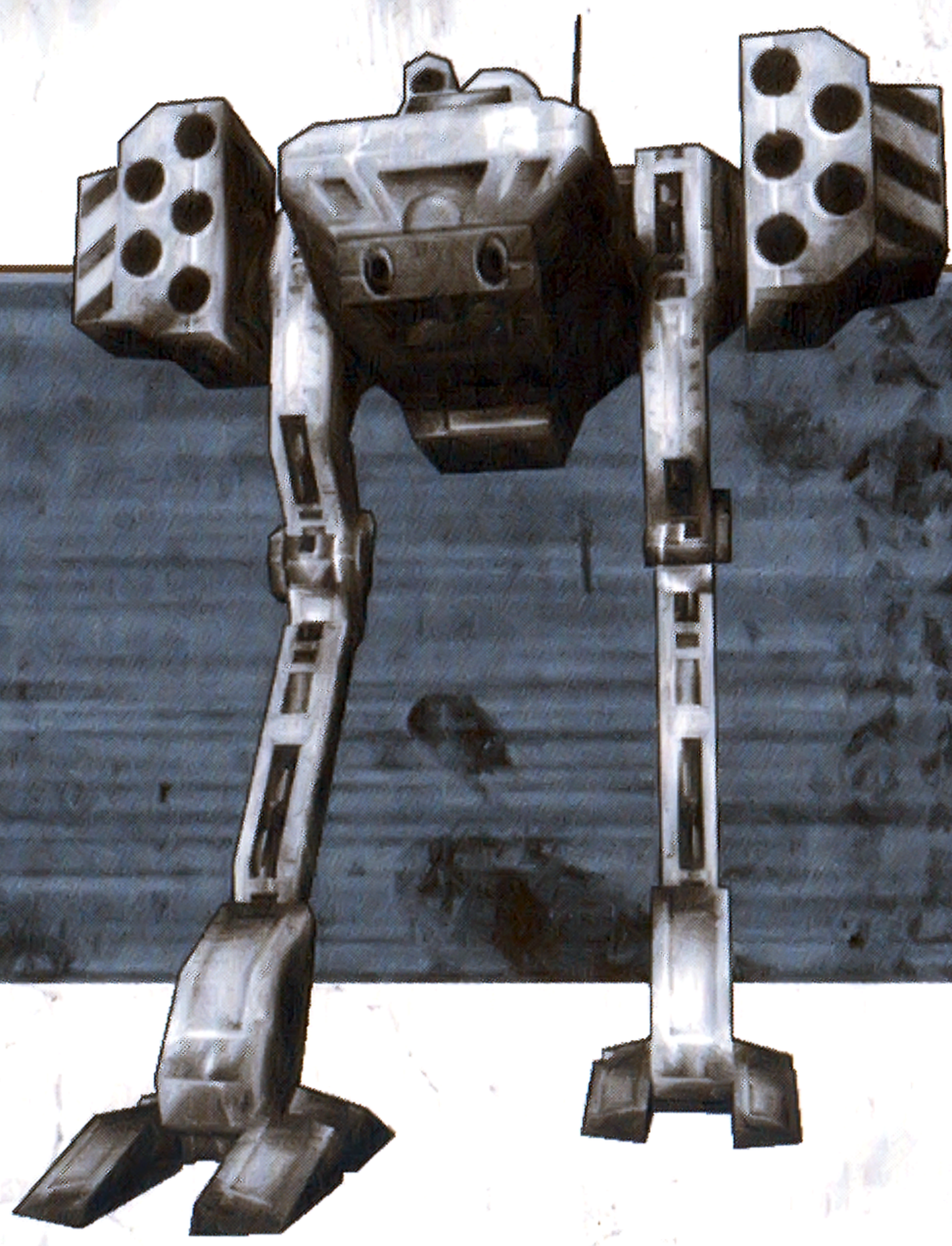
Die letzte Spalte führt alles an Schlachtfeldbergegut auf, das Ihre MFS nach dem Gefecht bergen konnten. Dieses Bergegut wird jedoch einem MFS nicht automatisch zum Transport zugeteilt. Das müssen Sie manuell erledigen, indem Sie auf dem Einsatzbesprechungsbildschirm die Option "Bergegut zuteilen" wählen.

▶ ZUTEILUNG VON BERGEGUT



Um Bergegut zum Transport zuzuteilen, klicken Sie in der rechten Spalte darauf. Behalten Sie jedoch die Höchstkapazität Ihrer MFS im Auge, die in der mittleren Spalte angegeben ist. Da jeder MFS nur eine begrenzte Menge mitführen kann, müssen Sie sorgfältig auswählen, was Sie transportieren wollen. Sie können einen Gegenstand, den Sie einem MFS zugeteilt haben, wieder loswerden, indem Sie ihn in der linken Spalte anklicken.

KAPITEL 7: DAS MECH-LAB



▶ ÜBERBLICK ÜBER DAS MECH-LAB

Das Mech-Lab ist der Bildschirm, auf dem Sie Konfigurationsänderungen an den Mechs unter Ihrem Befehl durchführen lassen können. Kümmern Sie nicht um Reparaturen zwischen Einsätzen - die werden automatisch von Ihren Mobilen Feldstützpunkten ausgeführt. Ihre Hauptsorge hier ist es, die besten Konfigurationen von Waffen, Panzerung und Ausrüstung zu schaffen, die bei den Ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen möglich sind. Jeder MFS zieht mit einer bestimmten Nachschubmenge ins Feld, doch Sie werden dieses Arsenal mit Materialien und Ausrüstung aufstocken müssen, die Sie vom Schlachtfeld bergen. Bei besonders heftigen Einsätzen, vor allem bei solchen hinter den feindlichen Linien, kann Bergegut Ihre einzige Quelle für Ersatzteile und Ersatz-Chassis darstellen.

Bevor Sie beginnen, Ihre Mechs zu modifizieren, sollten Sie sich mit drei allgemeinen Begriffen vertraut machen: *Chassis, Höchsttonnage* und *kritische Plätze*.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Jeder Mech ist praktisch ein Skelett-Chassis, an dem all seine Panzerung, Waffen und Ausrüstung angebracht ist. Sie könnten den größten Haufen Ersatzteile in der Galaxie haben, doch ohne ein Chassis, an dem sie angebracht werden können, haben Sie nichts. Mit demselben Grundmodell eines Chassis können verschiedene Mech-Konfigurationen gestaltet werden. Es gibt Chassis, die alles von 20 bis 100 Tonnen an Panzerung, Waffen und Ausrüstung tragen können. Außerdem ist jedes Chassis in bis zu acht Abschnitte aufgeteilt, die Ausrüstung aufnehmen können.

Wie hoch auch die Tonnage ist, ein Chassis wird nach der Höchstgesamttonnage aller Waffen, Panzerung und Ausrüstung bewertet, die der Mech aufnehmen kann. Das bedeutet: Ein Mech von 30 Tonnen kann nicht mehr als 30 Tonnen mitführen. Es gibt keine Ausnahme zu dieser Regel - Sie können keinen überladenen Mech ins Feld schicken. Das läßt das System nicht zu. Ja, es erlaubt Ihnen noch nicht einmal, irgendeine Komponente an einem Mech anzubringen, die dazu führen würde, daß seine Höchsttonnage überschritten wird.

Das Chassis bestimmt nicht nur die Höchsttonnage des Mechs, sondern auch das, was wir kritische Plätze nennen. (Stellen Sie sich kritische Plätze als Größe vor, obwohl die Angelegenheit eigentlich komplizierter ist.) Jede Waffe und jedes System nimmt eine bestimmte Menge kritischen Platz ein, und jede Chassis-Stelle kann nur eine bestimmte Zahl an kritischen Plätzen haben. Es gibt keine Tonnagen- oder Komponentenzahlbegrenzung für eine Stelle.

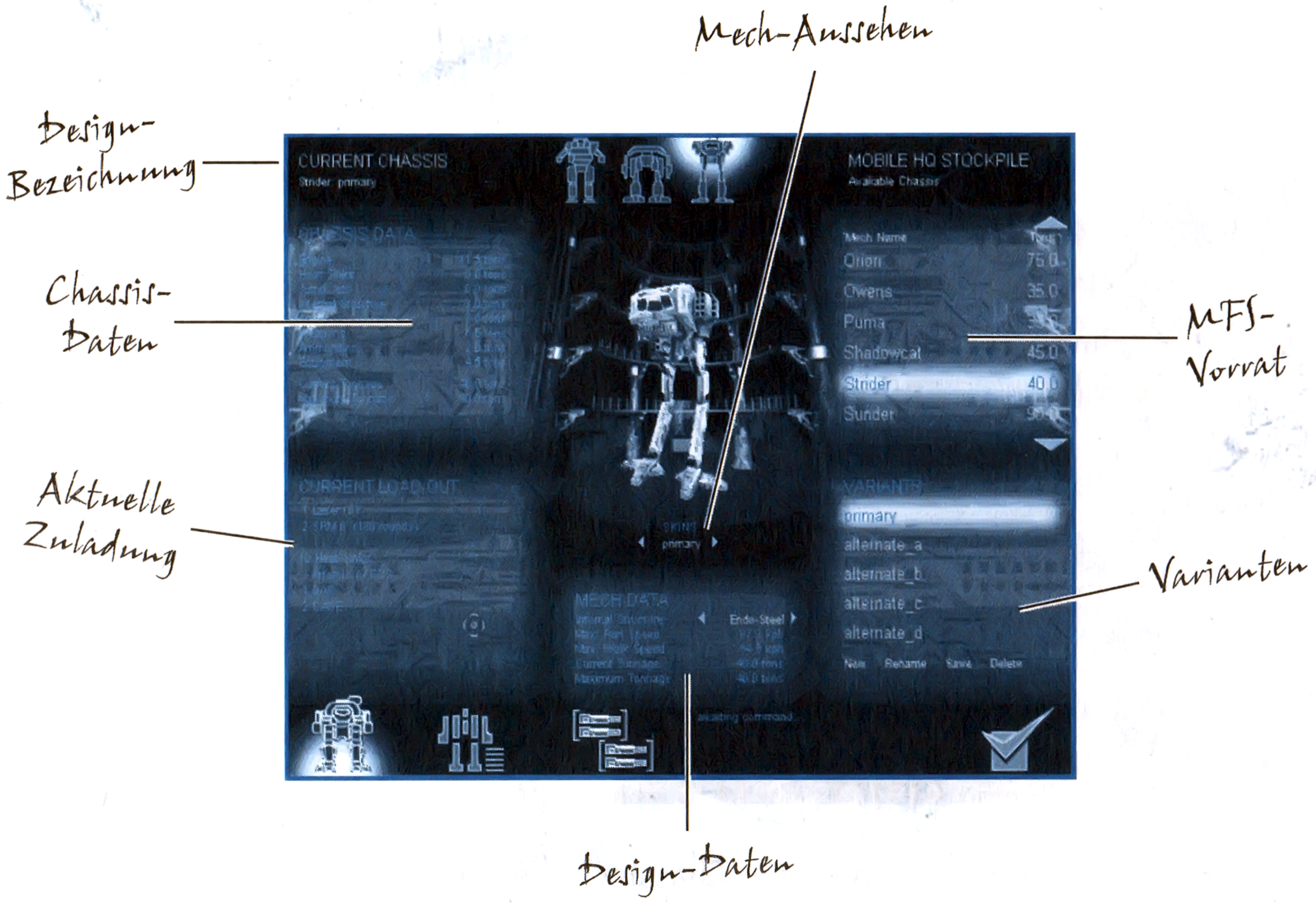
Das bedeutet, daß ein Mech auf seine Höchsttonnage an Gesamtpanzerung, -waffen und -ausrüstung beschränkt ist, und eine bestimmte Mech-Stelle ist auf eine bestimmte Anzahl an kritischen Plätzen beschränkt. Diese doppelte Einschränkung kann die Konfiguration eines BattleMechs mitunter knifflig machen, doch Sie gewöhnen sich bestimmt schnell daran.

Ein paar Gedanken zur Wärme

Fast alles, was Ihr Mech tut, erzeugt Wärme. Zuviel Wärme - und es kommt zum Shutdown. Eines der Ausrüstungsteile, die Sie in Ihrem Mech einbauen können, ist ein Kühlkörper. Je mehr Kühlkörper Ihr Mech besitzt, desto mehr Wärme wird abgeleitet und desto unwahrscheinlicher ist eine Überhitzung. Wenn Sie Ihren Mech modifizieren, sollten Sie immer sorgfältig im Auge haben, wieviel Wärme Sie erzeugen und wie viele Kühlkörper Sie benötigen, um diese unter Kontrolle zu halten.

DER HAUPTBILDSCHIRM ZUM MECH-LAB

Der Hauptbildschirm zum Mech-Lab ist in folgende Abschnitte unterteilt:



Design-Bezeichnung: Zeigt den Namen des Modells und ob es sich um eine Variante des Primärmodells handelt oder nicht. Neben dieser Anzeige befindet sich ein Icon des augenblicklich gewählten Modells.

Chassis-Daten: Zeigt die Tonnage jeder größeren Kategorie von Systemen oder Ausrüstung, sowie die aktuelle Tonnage und die Höchsttonnage für das jeweilige Chassis.

Aktuelle Zuladung: Zeigt die aktuelle Waffen- und Ausrüstungskonfiguration des Modells. Weitere Informationen finden Sie auf dem Bildschirm zur Mech-Konfiguration. Vgl. Seite 38.

Mech-Aussehen: Dieses rotierende Bild zeigt Ihnen, wie das jeweilige Modell aussieht. Mit Hilfe der Pfeile nach links oder rechts können Sie das Aussehen nach eigenen Vorstellungen gestalten - auch kurz "Haut-Wahl" genannt.

Design-Daten: In diesen Informationen finden Sie Listen zu Panzerungstyp, Tonnage und Typ der internen Struktur des Modells und so weiter. Sie können zwar auf diesem Bildschirm Änderungen an Panzerungstyp, Tonnage und interner Struktur vornehmen, doch wir empfehlen, damit zu warten, bis Sie zum Bildschirm für die Mech-Konfiguration kommen.

MFS-Vorrat: Hier werden alle Chassis aufgelistet, die momentan in Ihrem Mobilen Feldstützpunkt gelagert sind. Hier können Sie Ihre Wahl treffen, welches Modell Sie sich ansehen oder ändern wollen.

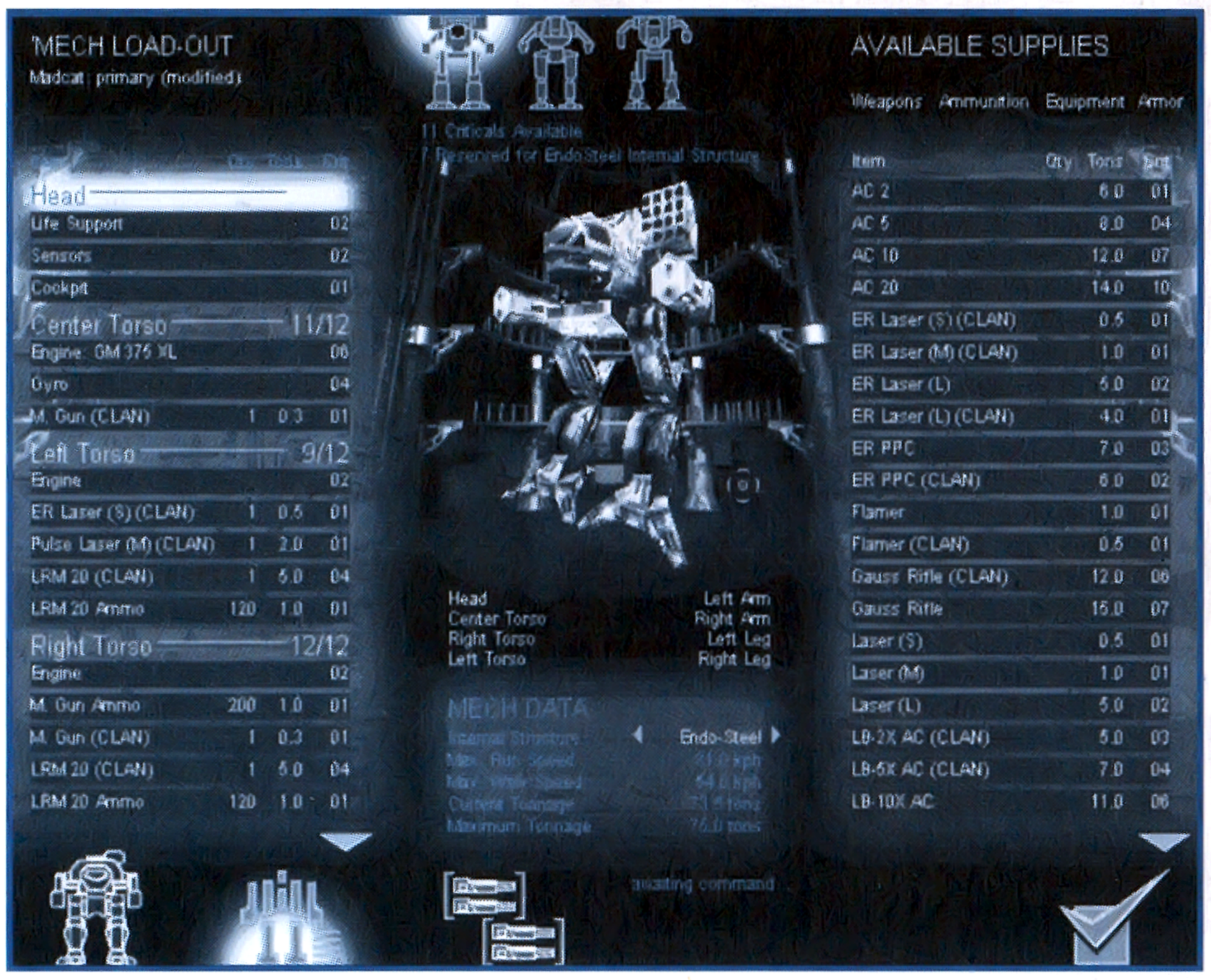
Varianten: Listet die verfügbaren Varianten des Primärmodells auf, die auf der MFS-Vorratsliste gewählt werden. Eine Variante entsteht, wenn Sie die Zuladung eines Mechs ändern. Außerdem können Sie durch diese Optionen eine Variante neu benennen, speichern oder löschen.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Unten auf dem Bildschirm finden sich drei Schaltflächen. Die erste ist bereits markiert und repräsentiert den Hauptbildschirm zum Mech-Lab. Die zweite bringt Sie zum Bildschirm für die Mech-Konfiguration (vgl. weiter unten). Mit Hilfe der dritten kommen Sie zum Bildschirm für die Waffengruppierung, auf dem Sie die Waffen Ihres Mechs in verschiedene Feuergruppen einteilen können (vgl. Seite 42).

BattleMech-Modifizierung



Auf diesem Bildschirm können Sie die Konfiguration eines Mechs völlig verändern. Sie können die Waffen, die Munitionszuladung, den Panzerungstyp, die Menge an mitgeführter Munition, die Größe des Reaktors/Motors und sogar das Chassis-Material ändern. Der Bildschirm ist in die folgenden Bereiche aufgeteilt:

Design-Bezeichnung: Zeigt den Namen des Modells und ob es sich um eine Variante des Primärmodells handelt oder nicht. Neben dieser Anzeige befindet sich ein Icon des augenblicklich gewählten Modells.

Mech-Zuladung: Dies ist eine Aufführung, Chassis-Stelle für Chassis-Stelle, dessen, was sich im BattleMech befindet. Die Zahlen rechts neben dem Namen der Chassis-Stelle sind Angaben der augenblicklich benutzten und der maximalen Anzahl an kritischen Plätzen für diese Stelle. Klicken Sie auf den gewünschten Stellennamen, um ihn oben auf die Liste zu bringen (oder klicken Sie auf die Pfeile nach oben oder unten). Wenn Sie auf einen Gegenstand klicken, entfernen Sie ihn aus dem Mech. Ist der Gegenstand grau schattiert, kann er nicht verändert werden. Weitere Informationen in den Abschnitten "Modifizieren der Waffen", "Modifizieren des Reaktors/Motors" und "Modifizieren der Ausrüstung" auf Seite 40.

Mech-Aussehen: Dieses rotierende Bild zeigt Ihnen, wie der Mech aussieht, an dem Sie momentan arbeiten. Direkt darunter finden Sie eine Liste aller Chassis-Stellen. Wählen Sie eine, und diese Stelle wird auf der Abbildung grün markiert und an den Anfang der Mech-Zuladungsliste versetzt.

Design-Daten: In diesen Informationen finden Sie Listen zu Panzerungstyp, Tonnage und Typ der internen Struktur des Modells und so weiter. Weitere Informationen in den Abschnitten "Modifizieren der Panzerung" und "Modifizieren der internen Struktur" auf den Seiten 39-40.

Verfügbarer Nachschub: Ist aufgeteilt in Waffen, Munition, Ausrüstung und Panzerung. Wählen Sie eine der Kategorien, um alle darunter erfaßten Komponenten zu betrachten. Um eine solche Komponente in einen Mech einzubauen, vergewissern Sie sich, daß die Chassis-Stelle, an der Sie die Komponente anbringen wollen, auf der Mech-Zuladungsliste gewählt ist, und klicken Sie dann auf die Komponente. Falls der Komponentenname grau schattiert ist, kann die Komponente nicht an der momentan gewählten Chassis-Stelle angebracht werden, weil sie entweder mehr kritische Plätze benötigt als vorhanden oder weil ihr zusätzliches Gewicht die Höchsttonnage des aktuellen Modells

überschreiten würde. Beachten Sie: Wenn die Kategorie "Ausrüstung" gewählt wird, erscheint eine weitere Anzeige unten in der Spalte mit der Bezeichnung "Motor-/Reaktorwahl". Weitere Informationen zur Motor-/Reaktorwahl finden Sie unter "Modifizieren des Reaktors/Motors" auf Seite 40.

Unten auf dem Bildschirm finden sich drei Schaltflächen. Die erste bringt Sie zum Hauptbildschirm für das Mech-Lab zurück. Die zweite ist markiert, weil Sie sich bereits auf dem Bildschirm für die Mech-Konfiguration befinden. Mit Hilfe der dritten kommen Sie zum Bildschirm für die Waffengruppierung, auf dem Sie die Waffen Ihres Mechs in verschiedene Feuergruppen einteilen können (vgl. Seite 42).

Modifizieren der internen Struktur

Der Abschnitt "Design-Daten" des Mech-Konfigurationsbildschirms erlaubt Ihnen, das Material zu verändern, aus dem Ihr Chassis gebaut ist. Sie haben die Wahl unter Standard und Endo-Stahl. Die interne Standard-Struktur ist genau das, was der Name schon sagt - Standard. Endo-Stahl ist eine neue Entwicklung, die das Gesamtgewicht des Chassis reduziert, allerdings die Gesamtgröße der Struktur erhöht und kritische Plätze in Anspruch nimmt. Wenn Sie sich für Endo-Stahl entscheiden, wird über dem Mech-Bild die Anzahl der automatisch für den Endo-Stahl reservierten kritischen Plätze angegeben. Das Mech-Lab läßt es nicht zu, zusätzliche Komponenten einzubauen, wenn nicht genug kritische Plätze für den Endo-Stahl übrig bleiben. Die Endo-Stahl-Struktur hat keinen weiteren Einfluß auf Ihr Design, außer daß sie das Gewicht des Chassis auf Kosten von kritischen Plätzen reduziert.

Modifizieren der Panzerung

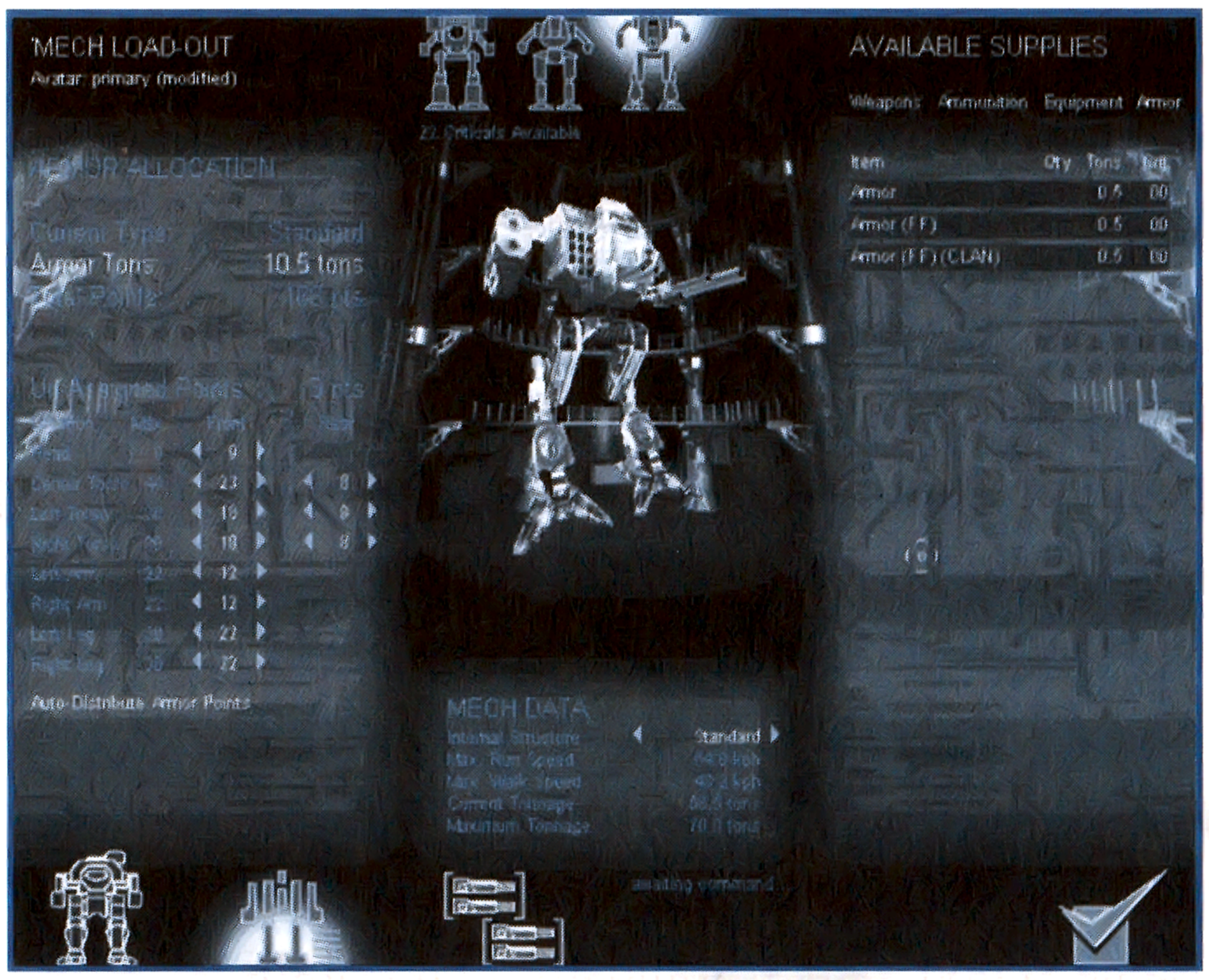
Die beim BattleMech verwendete Panzerung ist ablativ, was bedeutet, daß Stücke davon schmelzen, brechen oder splittern, wenn sie beschädigt werden. Je mehr Panzerung Ihr Mech besitzt, desto widerstandsfähiger ist er. Die Panzerung wird automatisch angemessen über Ihren Mech verteilt. Doch lassen Sie sich gesagt sein: Die meisten BattleMechs besitzen eine schwächere Heckpanzerung. Sie können dies zu Ihrem Vorteil nutzen, indem Sie versuchen, Ihren Gegner zu umgehen und einen Schuß auf sein Heck abzugeben. Allerdings kann eben diese Schwachstelle auch gegen Sie genutzt werden.

Sie haben zwei Optionen, wenn es um die Modifizierung von Panzerung geht: Typ und Tonnage.

Es gibt zwei Panzerungstypen: Standard und Eisenfaser. Standardpanzerung ist das Material, das die Großzahl der BattleMechs nutzt. Eisenfaser ist eine modernere Alternative, die pro Tonne höheren Schutz bietet, allerdings dafür kritische Plätze in Anspruch nimmt. Ähnlich wie beim Endo-Stahl stehen Sie auch hier vor der Wahl, ob Sie zusätzlichen Panzerungsschutz gewinnen, dafür aber wertvolle kritische Plätze aufgeben wollen oder nicht.

Was Tonnage angeht: Je mehr Tonnen an Panzerung Sie besitzen, desto besser ist Ihr Mech rundum geschützt. Wenn Sie am Ende Ihrer Design-Änderungen noch Tonnage zur Verfügung haben, sollten Sie darüber nachdenken, noch weitere Panzerung hinzuzufügen.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL



Um die Panzerung eines Mech zu modifizieren, rufen Sie den Bildschirm "Panzerungszuteilung" auf, indem Sie auf dem Bildschirm zur Mech-Modifizierung im Abschnitt "Verfügbarer Nachschub" auf "Panzerung" klicken. Auf diesem Bildschirm sind in der linken Spalte alle Körperstellen eines Mechs aufgelistet. Beachten Sie, daß es eine separate Liste für die Heckpanzerung von Torso - Mitte, Rechts und Links gibt. Diesen Bereichen muß separat Panzerung zugeteilt werden.

Wählen Sie den Panzerungstyp aus der Nachschubspalte rechts auf dem Bildschirm, und klicken Sie erneut auf ihn, um dem Mech eine halbe Tonne Panzerung zuzuteilen. Obwohl diese Panzerung dem Mech zugeteilt wird, ist sie noch keiner Stelle zugeordnet, bis Sie die Werte dieser Stelle ändern. Beachten Sie, daß sich die Informationen unter Panzerungszuteilung ändern, wenn Sie Panzerung hinzufügen. Denken Sie daran: Ein Mech kann nicht mehr Tonnen Ausrüstung - einschließlich der Panzerung - mitführen als sein Bruttogewicht. Daher ist es möglich, daß Sie nicht die gesamte Panzerung zuteilen können, die Sie sich wünschen, ohne zuvor andere Ausrüstung zu entfernen.
Mit jeder halben Tonne Panzerung erhalten Sie eine bestimmte Anzahl an Panzerungspunkten, die Sie den Mech-Körperstellen direkt zuteilen müssen. Das spiegelt sich in den "Gesamtpunkten" und den "Nicht zugeteilten Punkten" unter Panzerungszuteilung. Um den Panzerungswert einer bestimmten Stelle zu erhöhen (oder zu senken), klicken Sie auf die Dreiecke nach rechts oder links, die den Wert für die Front- oder Heckpanzerung umgeben. Beachten Sie, daß die Tonnage des Mech-Chassis die Anzahl von Panzerungspunkten begrenzt, die einer bestimmten Stelle zugeteilt werden können. Das Zuteilen von Eisen-Faserpanzerung, die zusätzliche kritische Plätze erfordert, macht es eventuell nötig, daß Sie außerdem zuvor Ausrüstung entfernen, um Raum für diese kritischen Plätze zu schaffen.

Sie können auch auf "Panzerungspunkte autom. verteilen" klicken und damit die Zuteilung von nicht verteilten Panzerungspunkten dem Mech-Lab überlassen.

Modifizieren des Reaktors/Motors

Wählen Sie die Kategorie "Ausrüstung" in der Spalte für verfügbaren Nachschub, um den Standard-Reaktor/Motor Ihres Mechs zu modifizieren. Sie können sowohl die Tonnage als auch den Typ des Reaktors/Motors verändern.

Verändern Sie die Tonnage, bauen Sie schlicht einen schwereren, stärkeren Reaktor/Motor ein. Je stärker der Reaktor, desto schneller kann Ihr Mech gehen und laufen.

Der Typ des Reaktors/Motors weist auf seine Produktionsart hin. Standard-Reaktoren/Motoren finden sich in den meisten BattleMechs. Modernere BattleMechs besitzen XL-Reaktoren/Motoren (extra leichte). Bei XL-Versionen gilt das gleiche wie bei der internen Struktur aus Endo-Stahl - nämlich daß sie leichter als die Standardmodelle sind, dafür allerdings zusätzliche kritische Plätze erfordern. Alle Reaktoren/Motoren nehmen sechs kritische Plätze in der Torsomitte in Anspruch, doch die XL-Versionen brauchen noch zusätzliche Plätze im Torso links und rechts. Falls die Plätze im Torso links und rechts bereits belegt sind, erlaubt das Mech-Lab den Einbau eines XL-Reaktors/Motors nicht.

Modifizieren der Waffen

Es steht eine große Auswahl an Waffen für den Einbau in einem BattleMech zur Verfügung, und viele davon gibt es als Clan-Modell oder als Modell der Inneren Sphäre. Informationen zu bestimmten Waffen finden Sie im Abschnitt zu den BattleMech-Komponenten (Seite 17-21) und in den Waffentabellen (Seite 43-44). Achten Sie besonders auf die Tonnage der Waffe, die Anzahl der kritischen Plätze, die sie einnimmt, und ob sie Munition braucht oder nicht.

Ein- und Ausbau von Waffen

Um eine Waffe hinzuzufügen, wählen Sie zunächst die Chassis-Stelle in der Mech-Zuladungsspalte, an der Sie die Waffe einbauen wollen. Dann klicken Sie in der Spalte für den verfügbaren Nachschub auf die gewünschte Waffe. Nur die grün aufgelisteten Waffen in dieser Spalte können an der gewählten Stelle eingebaut werden. Erscheint auf der Liste eine Waffe in Grau, kann sie aufgrund ihrer Tonnage oder des Limits an kritischen Plätzen nicht eingebaut werden.

Um eine Waffe auszubauen, wählen Sie diese, damit sie automatisch von der Chassis-Stelle entfernt und wieder auf die Liste des verfügbaren Nachschubs gesetzt wird.

Munition

Einige Waffen brauchen Munition. Damit diese Waffen auch funktionieren, müssen mit ihnen auch ein bis zwei Tonnen Munition eingebaut werden - obwohl die Munition nicht unbedingt an derselben Chassis-Stelle untergebracht werden muß wie die jeweilige Waffe.

Munition kann während eines Gefechts explodieren, wenn Ihr Mech sich überhitzt oder wenn die Panzerung an der entsprechenden Chassis-Stelle durchschlagen wird. Da eine solche Explosion Ihren Mech völlig zerstören kann, empfehlen wir, daß alle Chassis-Stellen, die Munition enthalten, auch eine Ausrüstungskomponente erhalten, die sich CASE nennt. CASE ist ein System, das eine Munitionsexplosion nach außerhalb des Mechs ableitet. Dadurch wird zwar der Mech gerettet, aber alle Komponenten an der betroffenen Chassis-Stelle werden zerstört. Doch das ist ein geringer Preis, wenn Sie so Ihren Mech und Ihr eigenes Leben retten können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "CASE" auf Seite 21.

Modifizieren der Ausrüstung

Es gibt außerdem eine lange Liste an Ausrüstungsgegenständen, die ein BattleMech erhalten kann. Informationen zu bestimmten Ausrüstungsgegenständen und Komponenten finden Sie im Abschnitt "BattleMech-Komponenten" (Seite 17-21). Sorgen Sie dafür, zumindest eine angemessene Anzahl an Standard- oder Doppel-Kühlkörpern einzubauen, um mit der Wärmemenge fertig zu werden, die Ihr Mech erzeugt.

Ein- und Ausbau von Komponenten

Um eine Komponente hinzuzufügen, wählen Sie zunächst die Chassis-Stelle in der Mech-Zuladungsspalte, an der Sie die Komponente einbauen wollen. Dann klicken Sie in der Spalte für den verfügbaren Nachschub auf die gewünschte Komponente. Nur die grün aufgelisteten Komponenten in dieser Spalte können an der gewählten Stelle eingebaut werden. Erscheint auf der Liste eine Komponente in Grau, kann sie aufgrund ihrer Tonnage oder des Limits an kritischen Plätzen nicht eingebaut werden.

Um eine Komponente auszubauen, wählen Sie diese, damit sie automatisch von der Chassis-Stelle entfernt und wieder auf die Liste des verfügbaren Nachschubs gesetzt wird.

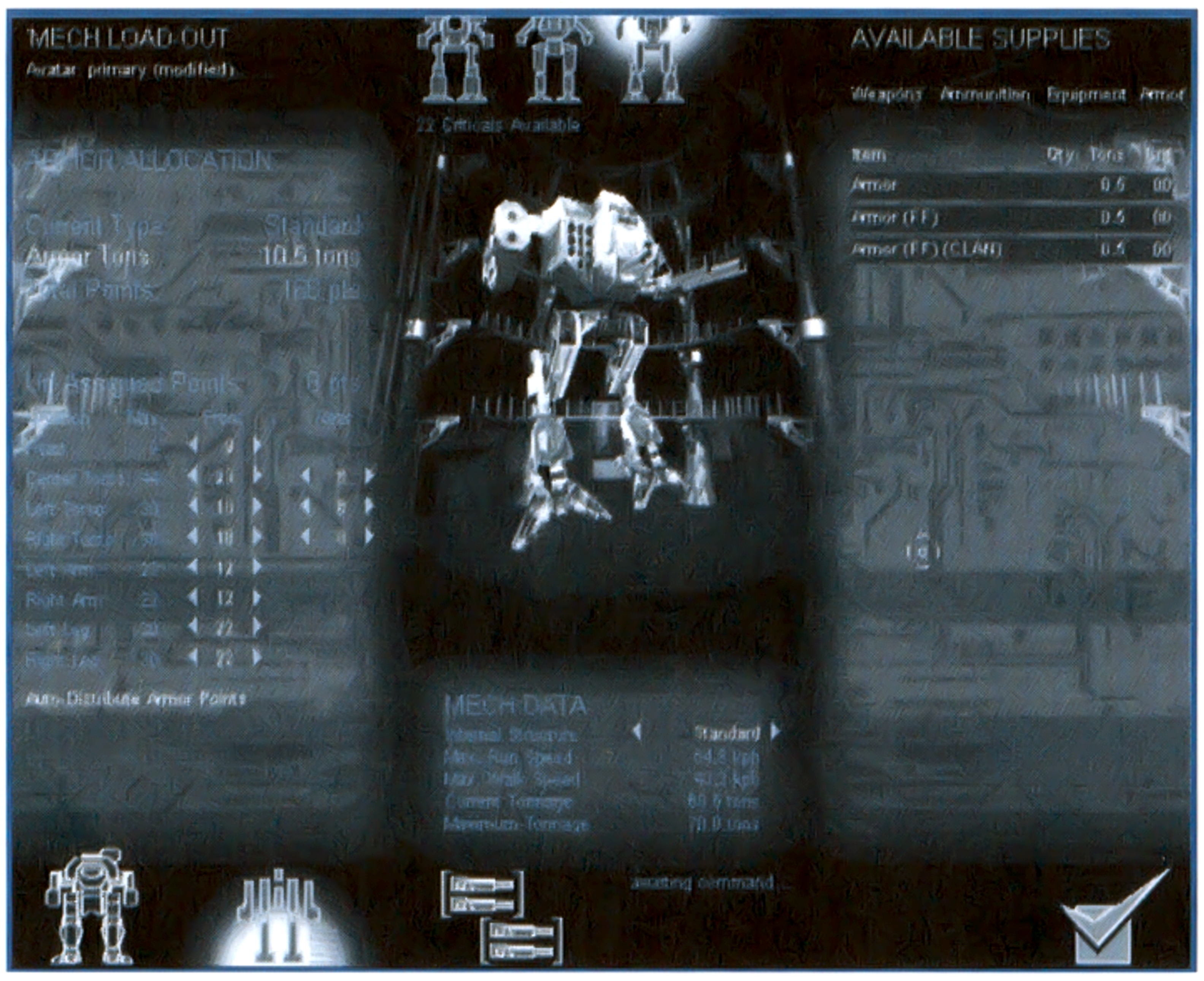
NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

▶ WAFFENGRUPPEN

Wenn Sie Ihre Waffen gewählt haben, können Sie diese in bis zu fünf Waffengruppen gruppieren. Diese Waffengruppen erlauben Ihnen, die Waffen so zu arrangieren, daß sie optimal zu Ihrem Kampfstil passen. Einige MechKrieger ziehen es vor, Kurz-, Mittel - und Langstreckenwaffen in drei verschiedene Gruppen zu verlegen. Andere bevorzugen Gruppen von Energie-, ballistischen und Raketenwaffen. Und wieder andere gruppieren ihre Waffen nach den Chassis-Stellen, in denen sie im Mech angebracht sind.

Um den Waffengruppierungsbildschirm aufzurufen, klicken Sie unten auf dem Bildschirm auf die dritte Schaltfläche von links.



Auf der linken Seite des Bildschirms finden Sie Ihre Waffengruppen. Rechts befinden sich die nicht zugeteilten Waffen. Beachten Sie: Ihr MFS ordnet Ihre Waffen für Sie in Standardgruppen.

Um eine Waffe aus einer Gruppe zu entfernen, klicken Sie auf der linken Seite darauf. Dadurch wird die Waffe auf die Liste der nicht zugeteilten Waffen rechts versetzt.

Um eine Waffe in eine Gruppe zu verlegen, klicken Sie zunächst in der linken Spalte auf die Waffengruppe. Dann klicken Sie in der Liste der nicht zugeteilten Waffen auf die gewünschte Waffe, und sie wird der gewählten Gruppe zugeteilt.

Rechts neben dem Namen der Waffe wird ihre Chassis-Stelle angegeben:

- **K** = Kopf
- **LA** = Linker Arm
- **RA** = Rechter Arm
- **TL** = Torso links
- **TM** = Torso - Mitte
- **TR** = Torso rechts

Wichtig: Keine Waffe in der Spalte der nicht zugeteilten Waffen kann während des Spiels gefeuert werden, obwohl Sie sie immer noch in Ihrem Mech mitführen.

Sie können auch während des Spiels Ihre Waffengruppen ändern. Wählen Sie dazu zunächst die Waffe (mit Hilfe der EINGABETASTE gelangen Sie schneller zur gewünschten Waffe). Um sie nun in eine andere Gruppe zu verlegen, drücken Sie die UMSCHALTTASTE und [F1], [F2], [F3], [F4] oder [F5] (entsprechend der gewünschten Waffengruppe).

WAFFENTABELLEN

In den folgenden Tabellen finden Sie alle Waffen, die in einem BattleMech installiert werden können. Ist eine Waffe nicht besonders als "Clan"-Waffe bezeichnet, gehört sie zur Inneren Sphäre.

Energiewaffen

ENERGIEWAFFENTYP	WÄRME (PRO SCHUß)	HÖCHST-SCHADENSMENGE	TONNAGE	KRITISCHE PLÄTZE	MUNITION	REICHWEITE
Leichter Laser	1	Niedrig	0,5	1	--	120 Meter
Mittelschwerer Laser	3	Mittel	1	1	--	360 Meter
Schwerer Laser	8	Hoch	5	2	--	600 Meter
Leichter ER-Laser (Clan)	2	Mittel	0,5	1	--	240 Meter
Mittelschwerer ER-Laser (Clan)	5	Mittel	1	1	--	600 Meter
Schwerer ER-Laser	12	Hoch	5	2	--	1.000 Meter
Schwerer ER-Laser (Clan)	12	Hoch	4	1	--	1.000 Meter
Leichter Impulslaser	2	Niedrig	1	1	--	240 Meter
Leichter Impulslaser (Clan)	2	Niedrig	1	1	--	240 Meter
Mittelschwerer Impulslaser	4	Mittel	2	1	--	480 Meter
Mittelschwerer Impulslaser (Clan)	4	Mittel	2	1	--	480 Meter
Schwerer Impulslaser	10	Hoch	7	2	--	800 Meter
Schwerer Impulslaser (Clan)	10	Hoch	6	2	--	800 Meter
ER-PPK	15	Hoch	7	3	--	920 Meter
ER-PPK (Clan)	15	Sehr hoch	6	2	--	920 Meter
Flammer	3	Niedrig (Wärme)	1	1	--	120 Meter
Flammer (Clan)	3	Niedrig (Wärme)	0,5	1	--	120 Meter

Ballistische Waffen

TYP DER BALLISTISCHEN WAFFE	WÄRME (PRO SCHUß)	HÖCHST-SCHADENSMENGE	TONNAGE	KRITISCHE PLÄTZE	MUNITION	REICHWEITE
Gaussgeschütz	1	Sehr hoch	15	7	8	880 Meter
Gaussgeschütz (Clan)	1	Sehr hoch	12	6	8	880 Meter
Autokanone 2	1	Niedrig	6	1	45	720 Meter
Autokanone 5	1	Mittel	8	4	20	600 Meter
Autokanone 10	3	Hoch	12	7	10	450 Meter
Autokanone 20	7	Extrem	14	10	5	270 Meter
LB-2X Autokanone (Clan)	1	Niedrig	5	3	45	870 Meter
LB-5X Autokanone (Clan)	1	Mittel	7	4	20	690 Meter
LB-10X Autokanone	2	Hoch	11	6	10	520 Meter
LB-10X Autokanone (Clan)	2	Hoch	10	5	10	520 Meter

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

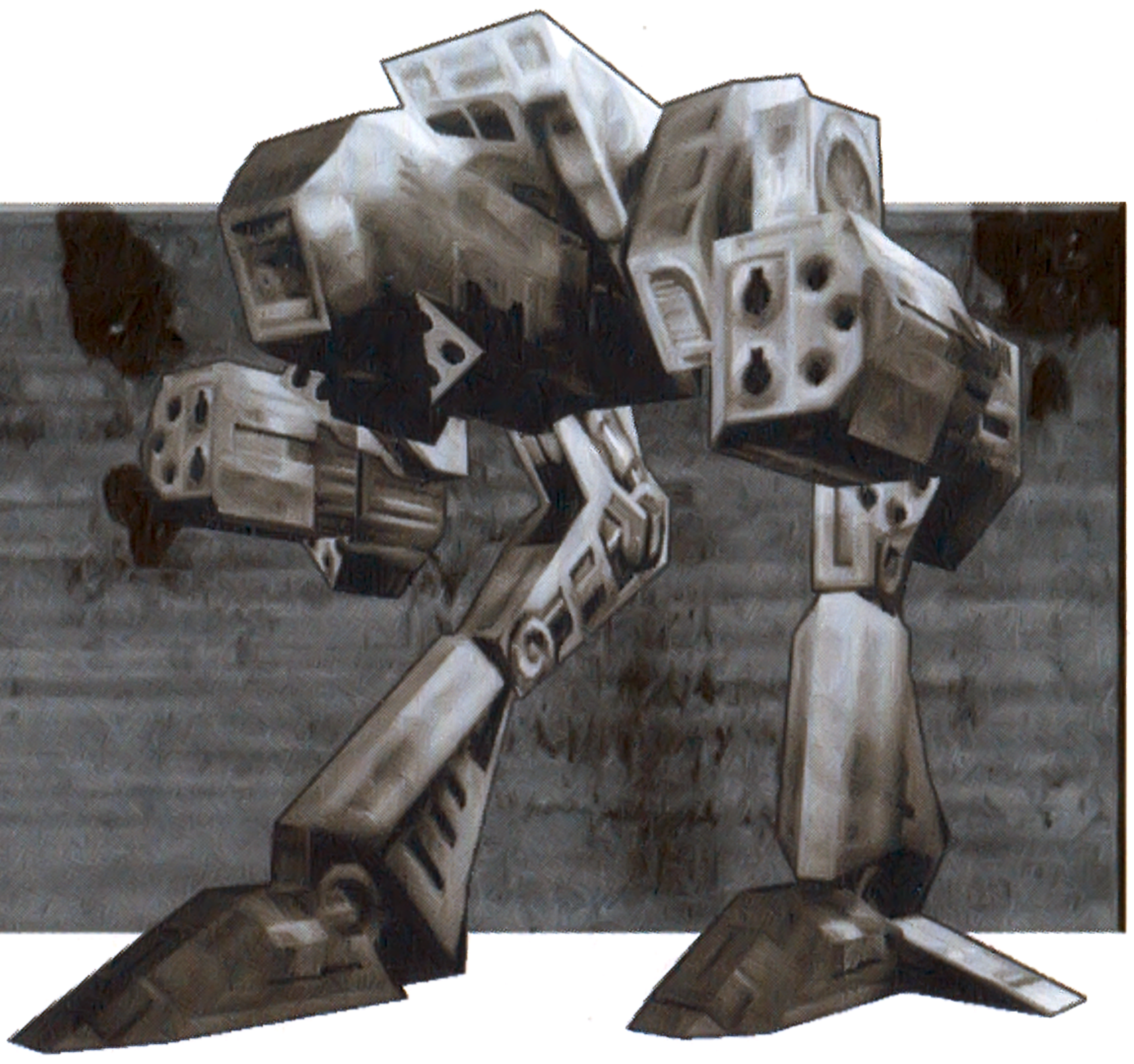
NUR AUTORISIERTES PERSONAL

LB-20X Autokanone (Clan)	6	Extrem	12	9	5	330 Meter
Ultra-Autokanone 2 (Clan)	1	Niedrig	5	2	45	810 Meter
Ultra-Autokanone 5	1	Mittel	9	5	20	630 Meter
Ultra-Autokanone 5 (Clan)	1	Mittel	7	3	20	630 Meter
Ultra-Autokanone 10 (Clan)	3	Hoch	10	4	10	540 Meter
Ultra-Autokanone 20 (Clan)	7	Extrem	12	8	5	360 Meter
Maschinengewehr	0	Niedrig	0,5	1	200	120 Meter
Maschinengewehr (Clan)	0	Niedrig	0,25	1	200	120 Meter

Raketenwaffen

RAKETENTYP	WÄRME (PRO SCHUß)	HÖCHST-SCHADENSMENGE	TONNAGE	KRITISCHE PLÄTZE	MUNITION	REICHWEITE
LSR 5	2	Mittel	2	1	24	800 Meter
LSR 5 (Clan)	2	Mittel	1	1	24	800 Meter
LSR 10	4	Hoch	5	2	12	800 Meter
LSR 10 (Clan)	4	Hoch	2,5	1	12	800 Meter
LSR 15	5	Sehr hoch	7	3	8	800 Meter
LSR 15 (Clan)	5	Sehr hoch	3,5	2	8	800 Meter
LSR 20	6	Extrem	10	5	6	800 Meter
LSR 20 (Clan)	6	Extrem	5	4	6	800 Meter
KSR 2	2	Niedrig	1	1	50	360 Meter
KSR 2 (Clan)	2	Niedrig	0,5	1	50	360 Meter
KSR 4	3	Hoch	2	1	25	360 Meter
KSR 4 (Clan)	3	Hoch	1	1	25	360 Meter
KSR 6	4	Sehr hoch	3	2	15	360 Meter
KSR 6 (Clan)	4	Sehr hoch	1,5	1	15	360 Meter
Blitz-KSR 2	2	Niedrig	1,5	1	50	480 Meter
Blitz-KSR 2 (Clan)	2	Niedrig	1	1	50	480 Meter
Blitz-KSR 4 (Clan)	3	Hoch	2	1	25	480 Meter
Blitz-KSR 6 (Clan)	6	Sehr hoch	3	2	15	480 Meter
NARC	0	--	3	2	6	1.000 Meter
NARC (Clan)	0	--	2	1	6	1.000 Meter

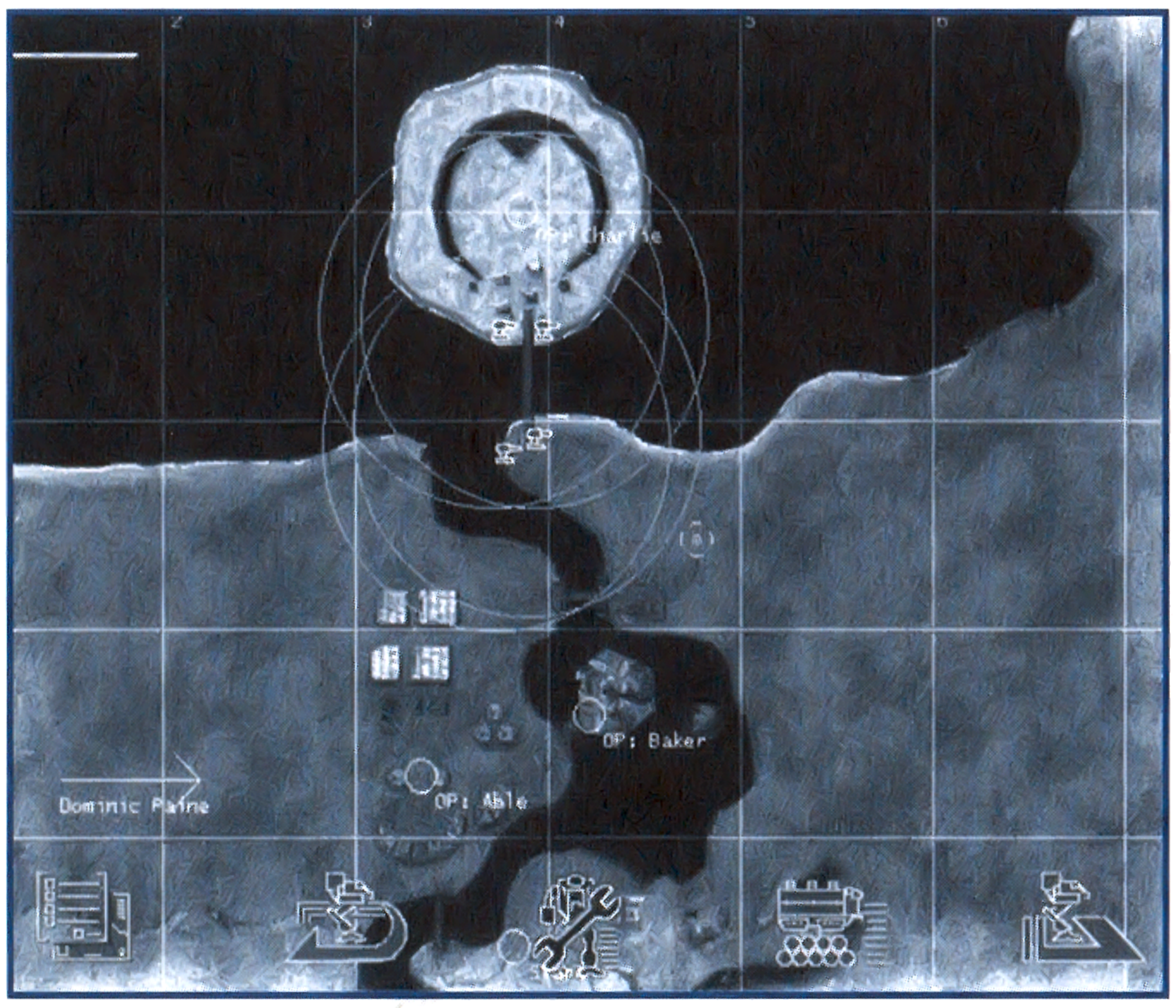
KAPITEL 8: SPIEL-MODI



KAMPAGNE

Wählen Sie "Kampagne" auf dem Hauptbildschirm, um ein Einzelspieler-Spiel zu beginnen. Die Kampagne ist eine Reihe miteinander verbundener Einsätze, die einem Handlungsstrang folgen.

Sie müssen entweder einen neuen Piloten schaffen oder einen bereits existierenden wählen. Der aktuelle Einsatz ist in der Ecke rechts oben markiert. Außerdem können Sie auf dieser Liste einen Einsatz wählen, den Sie wiederholen möchten. Wenn Sie auf "Akzeptieren" geklickt haben, schauen Sie sich den Film zur Einsatzbesprechung an, der Ihnen einen Überblick über die Situation gibt und die Einsatzziele beschreibt.



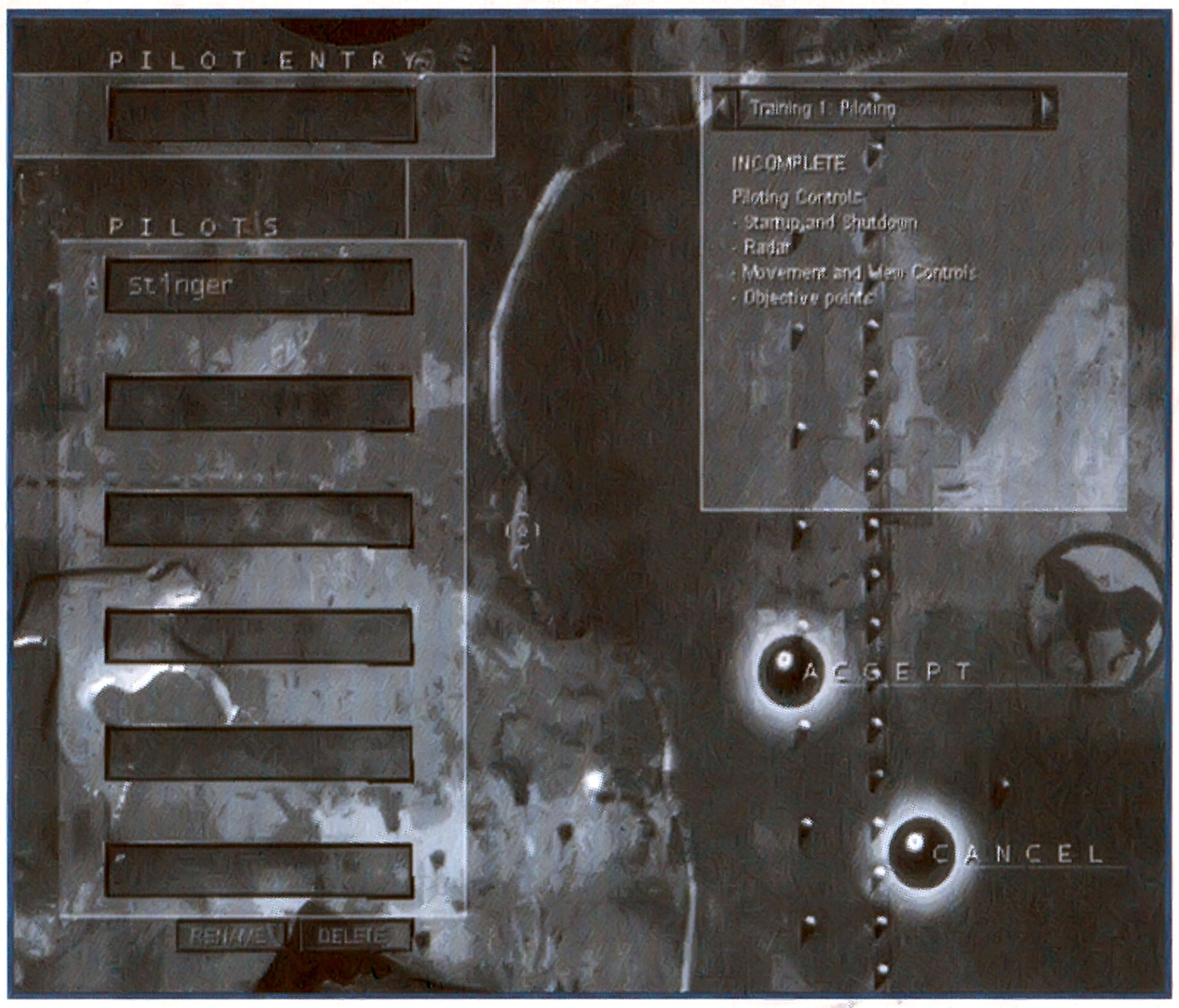
Auf dem nächsten Bildschirm können Sie die Karte zum Einsatz studieren, auf der Sie auch die OP-Punkte und befestigte feindliche Stellungen finden. Außerdem können Sie von hier aus die Besprechung wiederholen, auf das Mech-Lab zugreifen (vgl. Kapitel 7) und Bergegut aus einem vorhergegangenen Einsatz zuteilen (vgl. Seite 34). Klicken Sie auf "Starten", um den Einsatz zu beginnen. Außerdem dürfen Sie einen Einsatz nicht mit der Bewertung "Unehrenhaft" abschließen (vgl. Seite 48).

Nach dem Ende des Einsatzes (sei es erfolgreich oder nicht) erscheint der Einsatzbewertungsbildschirm (vgl. Seite 33-34). Sie können nur dann zum nächsten Einsatz einer Kampagne übergehen, wenn Sie den aktuellen erfolgreich abgeschlossen haben.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

TRAINING

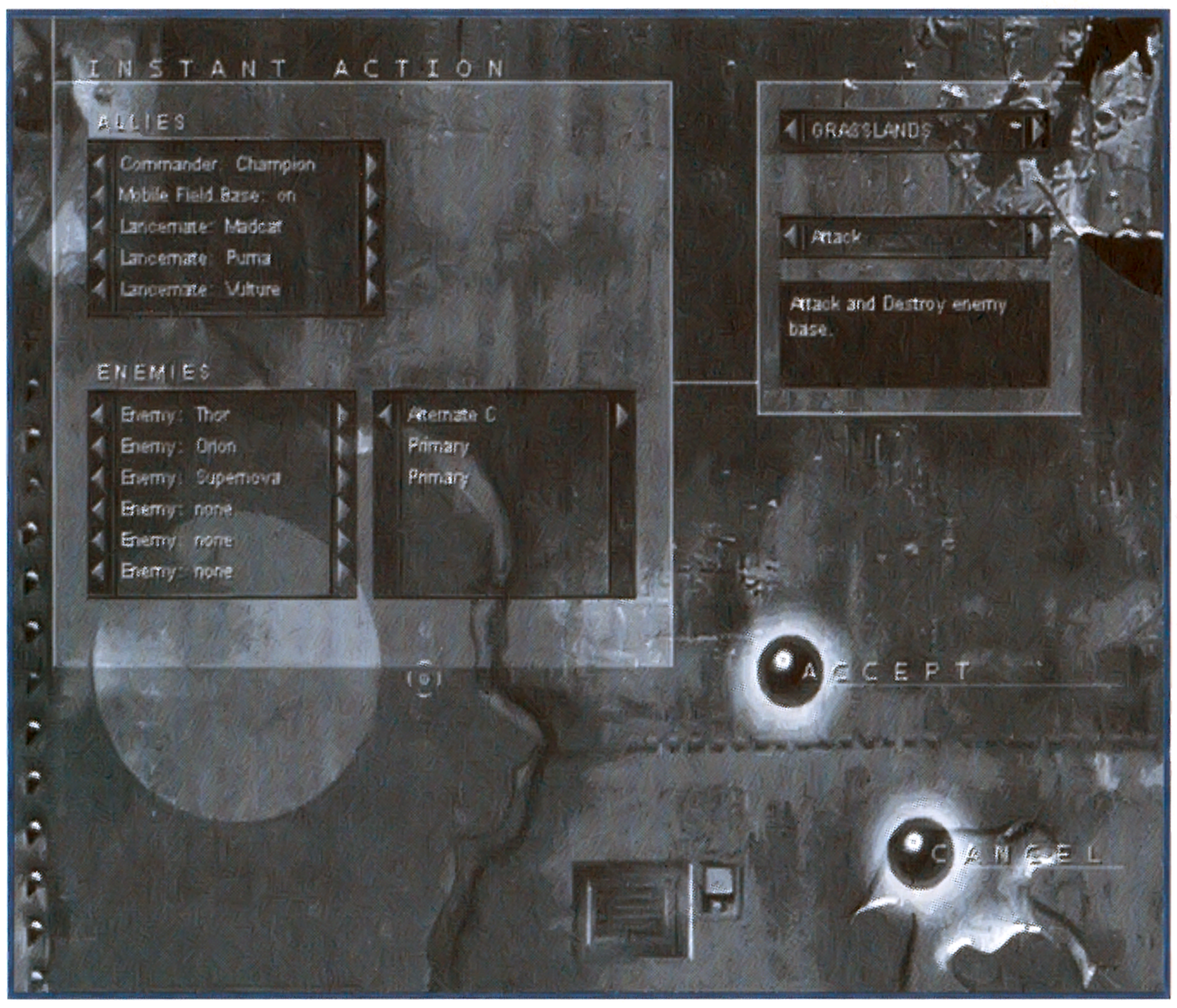


Wollen Sie Ihr Können als Mech-Pilot auffrischen, wählen Sie auf dem Hauptbildschirm "Training". Sie müssen entweder einen neuen Piloten schaffen oder einen bereits existierenden wählen. Nachdem Sie auf "Akzeptieren" geklickt haben, erscheint eine Liste von Trainingseinsätzen.

Wählen Sie einen der vier Trainingseinsätze, indem Sie auf die Pfeile in der rechten oberen Ecke klicken. Daraufhin erscheint darunter eine Beschreibung des Einsatzes. Klicken Sie auf "Starten", um den Trainingseinsatz zu beginnen.

Sie hören während des Einsatzes Anweisungen Ihres Ausbilders. Um Ihren Trainingseinsatz erfolgreich zu absolvieren, müssen Sie diesen Anweisungen folgen.

SOFORT-GEFECHT



Mit der Wahl von "Sofort-Gefecht" auf dem Hauptbildschirm gestalten Sie einen schnellen und brutalen Kampf, in dem Sie Ihre Fähigkeiten aufpolieren können. Sie müssen entweder einen neuen Piloten schaffen oder einen bereits existierenden wählen. Beachten Sie, daß die verschiedenen Gefechtsstatistiken für alle Piloten in der rechten oberen Bildschirmecke angezeigt werden. Auf Seite 11 finden Sie Informationen zur Wahl oder Gestaltung eines Piloten.

Sobald Sie einen Piloten haben, müssen Sie Ihr Sofort-Gefecht gestalten.

Wahl der verbündeten Truppen: Wählen Sie Ihren Mech, ob Sie einen Mobilen Feldstützpunkt haben oder nicht, ob Sie Lanzenkameraden haben oder nicht, sowie welche Mechs Ihre Lanzenkameraden haben. Zerbrechen Sie sich jetzt nicht den Kopf darüber, welche Mech-Varianten Sie wählen sollten. Dazu haben Sie auf dem Einsatzbesprechungsbildschirm zum Sofort-Gefecht noch Gelegenheit.

Wahl der feindlichen Truppen: Wählen Sie bis zu sechs feindliche Mechs (die Varianten sind in der zweiten Spalte aufgelistet) als Gegner. (Falls Sie sich für "Schlachtverlauf" entscheiden, können Sie nicht darüber bestimmen, mit welchen Feindtruppen Sie es zu tun bekommen.)

Operationskarte: Wählen Sie eine der vier verfügbaren Operationsgebiet-Karten für Ihr Gefecht.

Gefechtstyp: Treffen Sie Ihre Wahl unter fünf Typen.

Schlacht – Besiegen Sie den von Ihnen bestimmten Gegner

Gefechtswellen – Verteidigen Sie sich gegen Wellen von feindlichen Mechs, die Sie bestimmen.

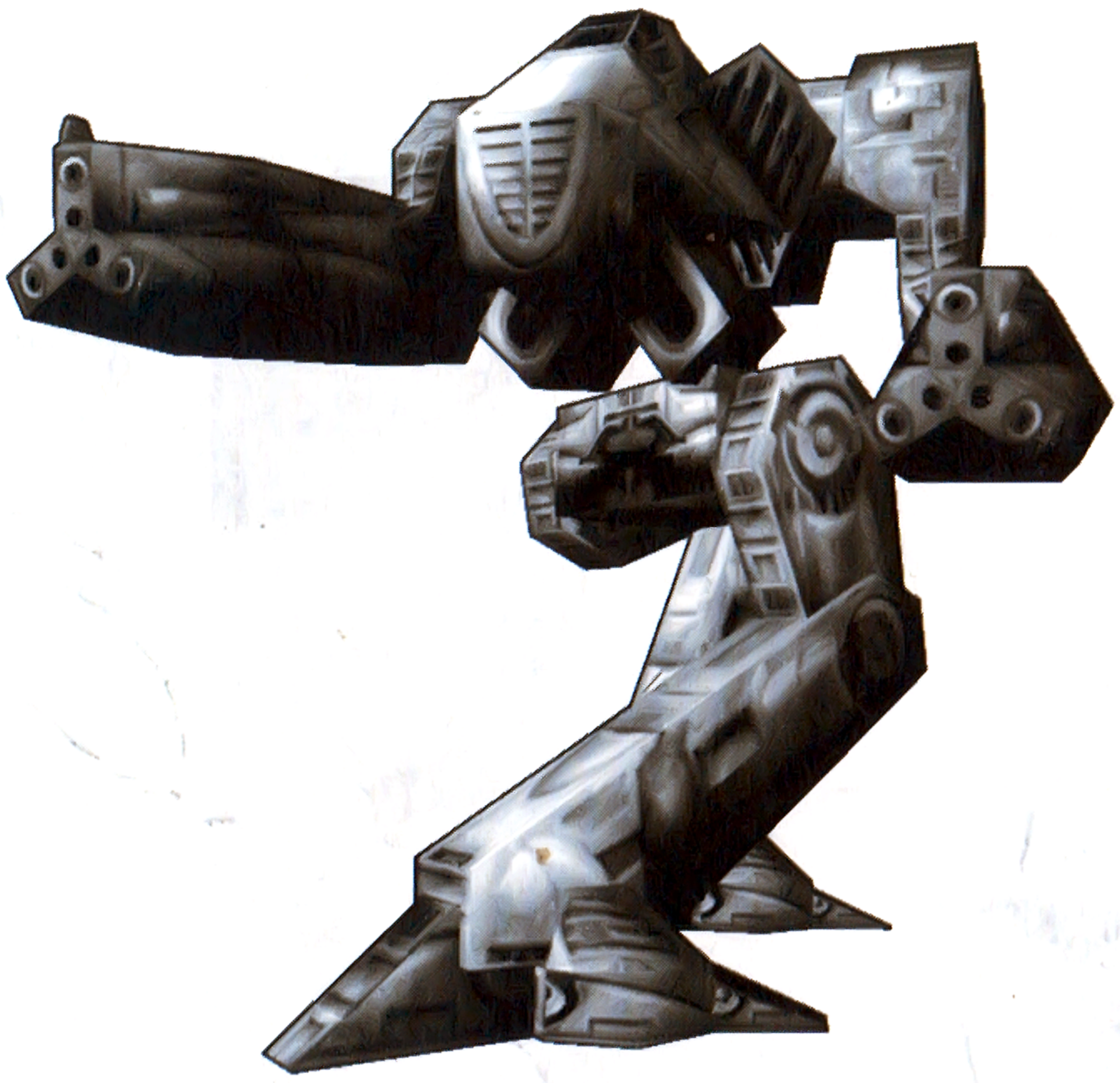
Schlachtverlauf – Kämpfen Sie gegen Wellen ständig härter werdender Feind-Mechs.

Angriff – Zerstören Sie einen feindlichen Stützpunkt.

Verteidigung – Schützen Sie einen verbündeten Stützpunkt vor einem Angriff des Feinds

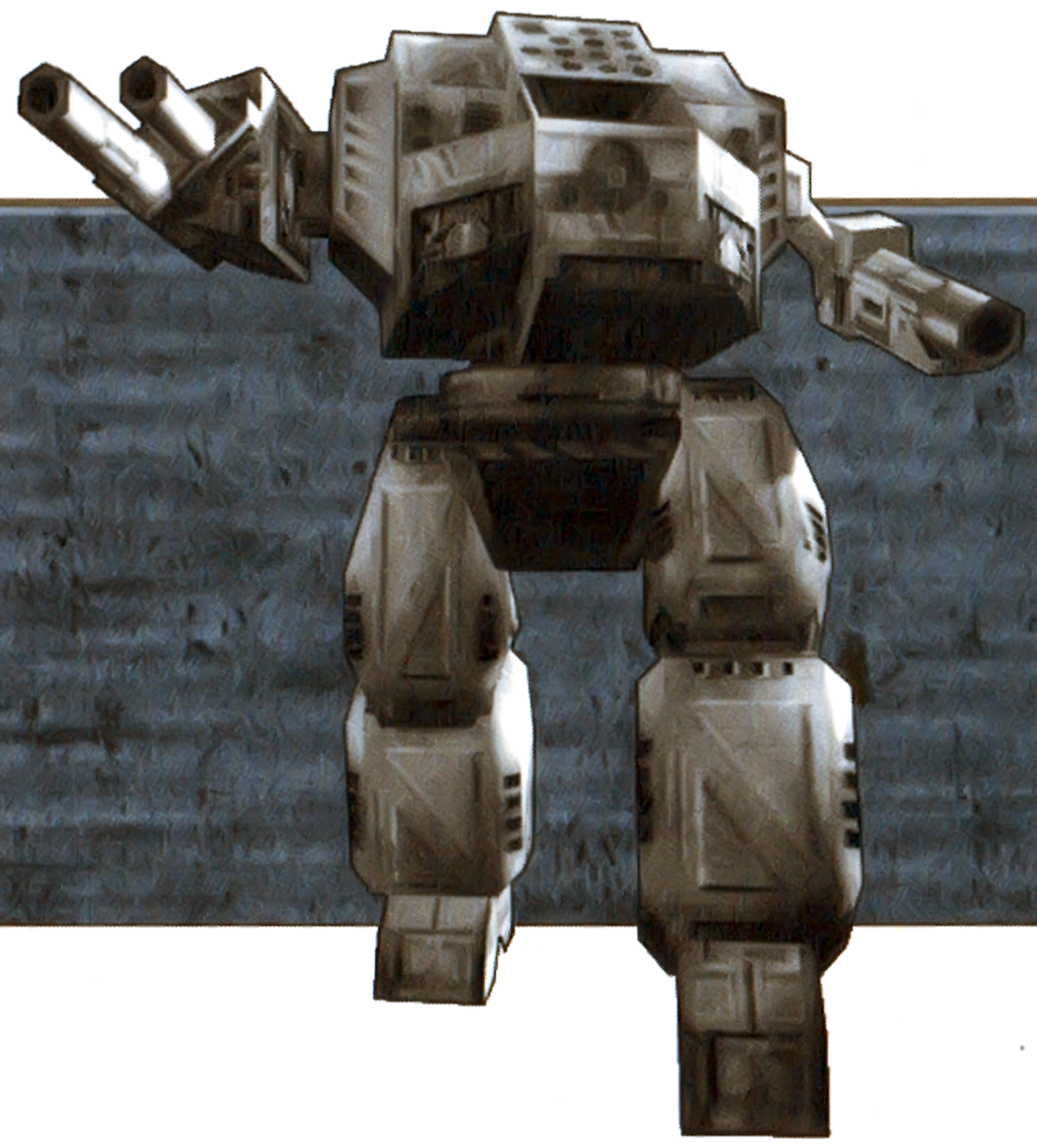
Wenn Sie alle Optionen zum Sofort-Gefecht festgelegt haben, klicken Sie rechts unten auf "Akzeptieren". Danach gelangen Sie zum Einsatzbesprechungsbildschirm für das Sofort-Gefecht. Dort sehen Sie eine Karte des von Ihnen gewählten Kampfgebiets. Jetzt können Sie auf das Symbol für das Mech-Lab klicken und dort die Konfiguration Ihres eigenen und der Mechs Ihrer Lanzenkameraden ändern.

Sobald Sie mit der Modifizierung Ihrer Mechs fertig sind, klicken Sie rechts unten auf die Schaltfläche "Starten", um das Gefecht zu beginnen.



NUR AUTORISIERTES PERSONAL

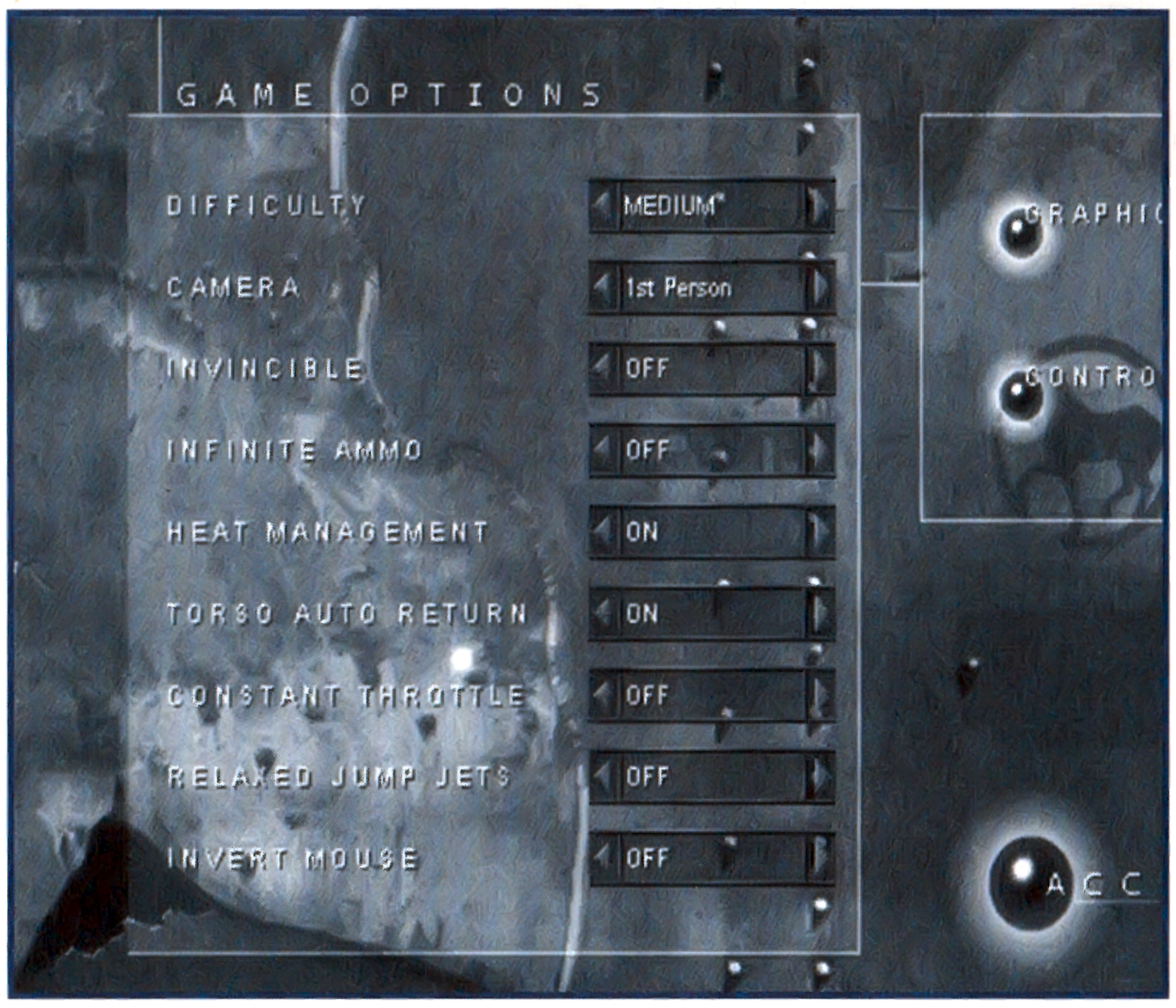
NUR AUTORISIERTES PERSONAL



KAPITEL 9: SPIELOPTIONEN

Der Bildschirm mit den Spieloptionen ist vom Hauptbildschirm aus erreichbar und erlaubt Ihnen die Wahl unter einer Reihe von Optionen zu Gameplay, Graphik, Ton und Steuerung.

GAMEPLAY



Die folgenden Gameplay-Optionen stehen Ihnen zur Verfügung. Die meisten müssen eingestellt sein, bevor Sie einen Einsatz beginnen, und können nach Beginn eines Einsatzes nicht mehr geändert werden.

Wenn Sie "Unbesiegbar", "Unbegrenzte Munition" oder "Wärme-Management" aktivieren, werden Sie als "Unehrenhaft" angesehen (und erhalten keine Anerkennung für den Abschluß eines Kampagneneinsatzes).

Schwierigkeitsgrad: Die drei Optionen Niedrig, Mittel und Hoch bestimmen, wie schwierig ein Einsatz wird. Die Voreinstellung ist Mittel.

Kamera: Eigene Sicht verlegt Ihr Sichtfeld ins Cockpit und ist die traditionelle Sicht für MechKrieger. Außensicht (hoch) und Außensicht (niedrig) plazieren die Kamera hinter den von Ihnen gesteuerten Mech. Sie können während des Spiels zwischen diesen Sicht-Modi umschalten, indem Sie die Taste X drücken. Die Voreinstellung ist Eigene Sicht.

Unbesiegbar: Wenn Sie diese Option auf Ein stellen, prallt jeglicher Schaden von Ihrem Mech ab. Die Voreinstellung ist Aus.

Unbegrenzte Munition: Wenn Sie bei dieser Option Ein wählen, geht Ihrem Mech niemals die Munition aus. Die Voreinstellung ist Aus.

Wärme-Management: Wenn diese Option auf Aus gesetzt wird, werden die gesamte Wärmeerzeugung und ihre Auswirkungen ignoriert. Die Voreinstellung ist Ein.

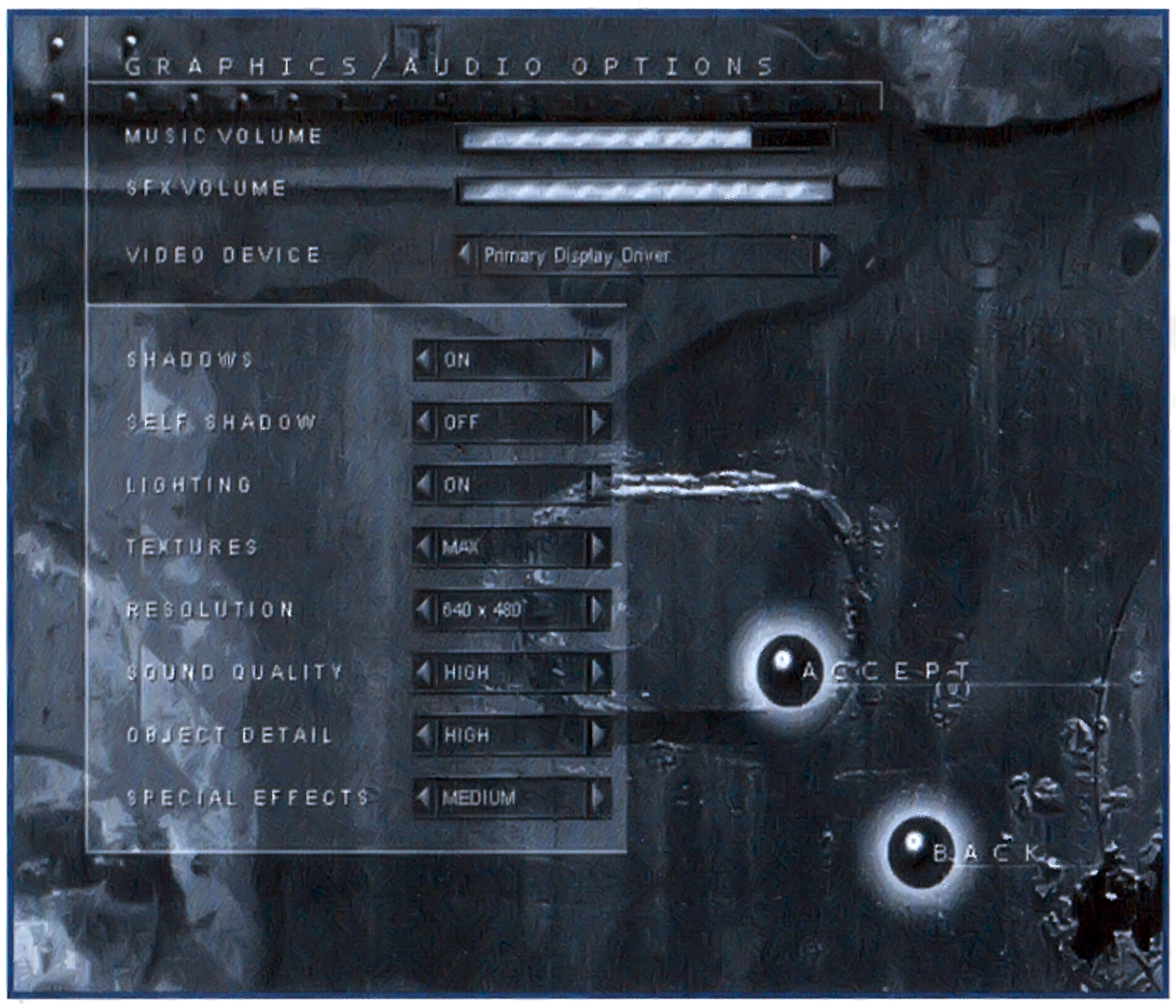
Torso autom. zurück: Bei Ein kehrt ein gedrehter Torso automatisch wieder in eine nach vorn gerichtete Position zurück. Die Voreinstellung ist Aus.

Schub konstant: Wurde diese Option auf Aus eingestellt, fungiert die Taste W als Gaspedal. Solange Sie die Taste W gedrückt halten, bewegt sich Ihr Mech vorwärts. Bei einer Einstellung von Ein wechselt die Taste W die Schubeinstellung in Stufen, die Sie durch Drücken der Taste Y ändern können.

Mech2 Sprungdüsen: Wenn diese Option auf Aus eingestellt ist, können Sie nicht manövrieren, solange Ihr Mech in der Luft ist.

Maus umkehren: Ist die Einstellung für diese Option Ein, blickt Ihr Mech nach unten, wenn Sie die Maus vorwärts bewegen. Ist die Einstellung Aus, schaut der Mech nach oben, wenn die Maus vorwärts bewegt wird.

▶ GRAPHIK UND AUDIO



Mit Hilfe von "Graphik & Audio" rufen Sie einen Optionsbildschirm mit den folgenden Punkten auf. Beachten Sie, daß viele dieser Optionen automatisch entsprechend der Graphikkonfiguration Ihres Computers eingestellt werden.

Musiklautstärke: Damit stellen Sie die Lautstärke der Spielmusik ein.

SFX-Lautstärke: So regulieren Sie die Lautstärke der Soundeffekte des Spiels.

Videogerät: Wählen Sie Software-Umsetzung, falls Sie keine 3D-Graphikbescheunigerkarte haben. Wählen Sie Primäranzeigentreiber, wenn Sie einen Direct3D-Graphikbeschleuniger besitzen. Verfügen Sie über einen 3Dfx Voodoo- oder Voodoo 2-Graphikbeschleuniger, wählen Sie 3Dfx DirectX-Treiber.

Schatten: Schaltet die Schatten der Objekte Ein oder Aus.

Eigenschatten: Wird diese Option ausgestellt, dann wirft Ihr eigener Mech keinen Schatten.

Beleuchtung: Schaltet Lichtquelleneffekte wie z.B. bei Explosionen Ein oder Aus.

Texturen: Stellt ein, wieviel MB Speicherplatz für Objekttexturen genutzt werden.

Auflösung: Je höher die Resolution des Spiels ist, desto höher ist die Prozessorbeanspruchung für den Computer, auf dem MechWarrior 3 gespielt wird.

Soundqualität: Stellt die Playback-Qualität des Sounds im Spiel auf Niedrig, Mittel oder Hoch ein.

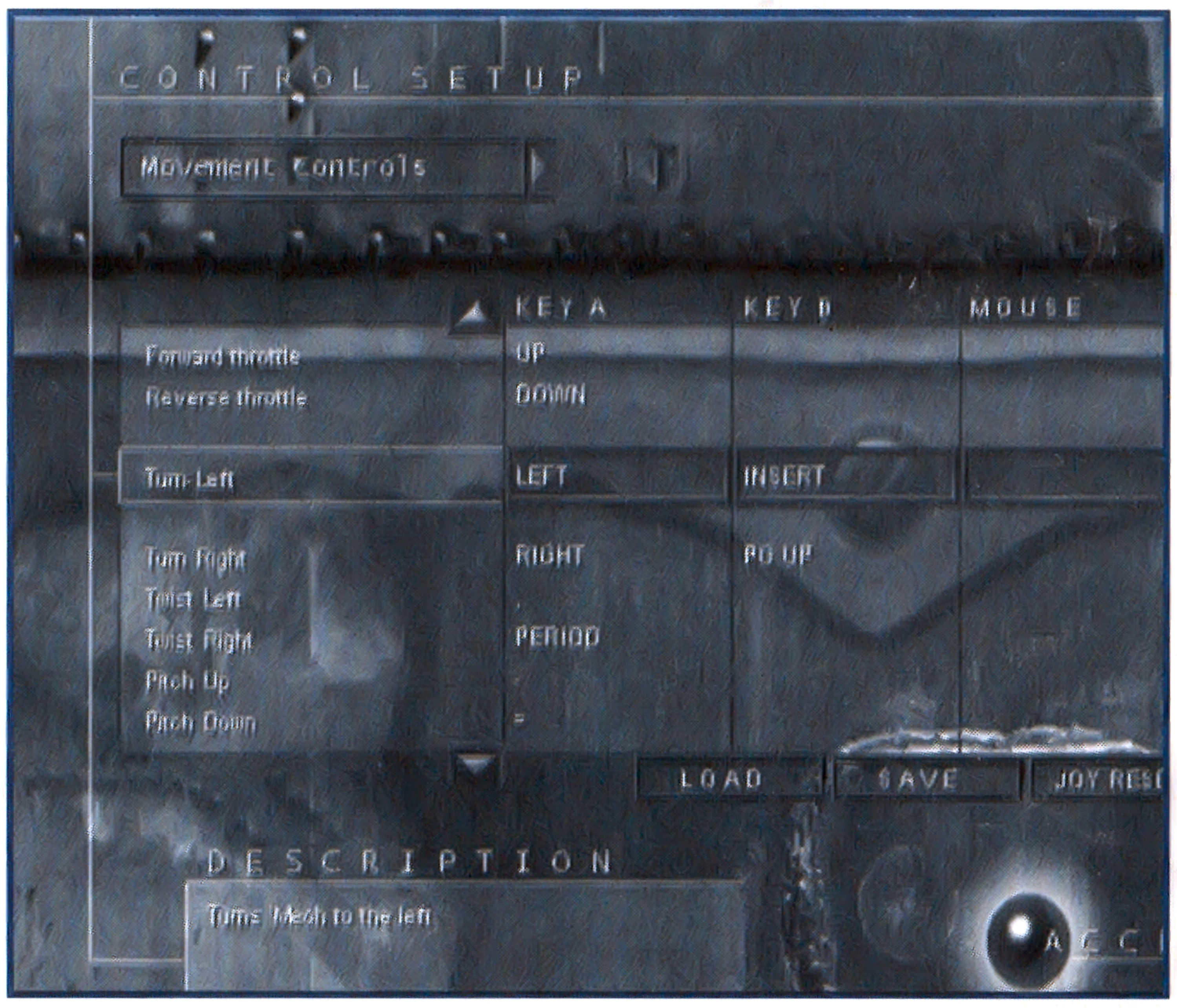
NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Detailgenauigkeit: Stellt die Detailgenauigkeit und Resolution der Objekte im Spiel auf Niedrig, Mittel oder Hoch.

Spezialeffekte: Stellt die Auflösung der Spezialeffekte im Spiel (Explosionen u.ä.) auf Niedrig, Mittel oder Hoch.

▶ STEUERUNGEN



Auf diesem Bildschirm können Sie die Steuerung für Bewegung, Sichten, Cockpit, Einsatz, Waffen, Zielen und Kommunikation festlegen. Die Spielfunktionen werden mit ihren entsprechenden Tastatur-, Maus- oder Joystickbefehlen aufgelistet. Wenn Sie eine Spielfunktion wählen, können Sie sich im Textfeld unter der Liste eine Beschreibung dazu ansehen.

Einige Spielbefehle (wie z.B. "Nach links drehen") können einer Joystick- oder Mausachse zugeordnet werden. In diesem Fall können Sie auf die Schaltfläche "Achse zuteilen" klicken. Mit Hilfe der Pfeile nach links und rechts können Sie durch die Wahlmöglichkeiten in diesem Dialogfeld scrollen.

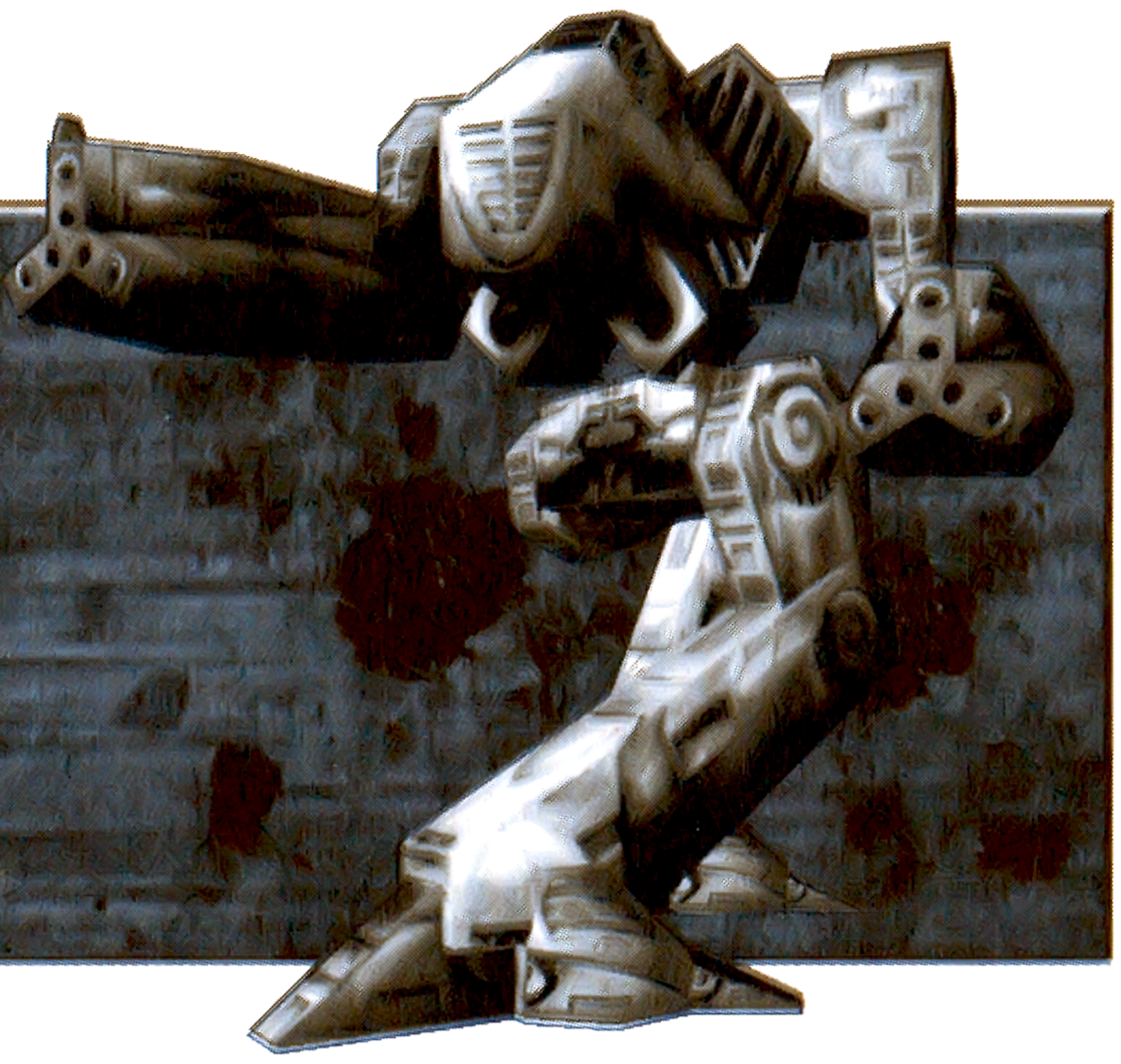
Um eine der Spielfunktionen zu verändern, wählen Sie die gewünschte in der äußerst linken Spalte. Danach klicken Sie auf eine der Spalten "Taste A", "Taste B", "Maus" oder "Joystick". Teilen Sie der Spielfunktion einen Befehl zu, indem Sie entweder eine Taste drücken, mit einer Maustaste klicken oder den Joystick in der gewünschten Weise bewegen. Wollen Sie z.B. den Befehl für "Munition abwerfen" ändern, müssen Sie zunächst diese Funktion wählen. Wenn Sie dann den dazu gehörigen Tastaturbefehl ändern wollen, wählen Sie die Spalte "Taste A" und drücken die Taste, der Sie diese Funktion zuteilen möchten. Beachten Sie, daß Sie einer Funktion zwei verschiedene Tasten zuteilen können, indem Sie Tastaturbefehle in beiden Spalten ("Taste A" und "Taste B") eingeben.

Um Ihre neue Steuerungskonfiguration zu speichern, klicken Sie auf "Speichern". Wollen Sie eine Konfiguration laden, wählen Sie "Laden". Klicken Sie auf die Vorgabeschaltfläche für die Tastatur, um alle Befehle und Steuerungen wieder auf die Voreinstellungen zurückzusetzen. Klicken Sie auf die Vorgabeschaltfläche für Joystick, um alle Joystickbefehle und Steuerungen wieder auf die Voreinstellungen zurückzusetzen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche "Abbrechen" klicken, kehren Sie zum vorhergehenden Bildschirm zurück, ohne Ihre Änderungen zu speichern. Klicken Sie auf "Akzeptieren", werden Sie dazu aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern.

Eine vollständige Liste aller Tastaturbefehle sowie Abbildungen für Joystick- oder Maussteuerung finden Sie auf der Schnellstartkarte.

KAPITEL 10: MULTIPLAYER



So fortschrittlich die Feind-KI in **MechWarrior 3** auch sein mag - die wahrscheinlich anspruchsvollste Spielversion ist das Multiplayer-Spiel, in dem ein anderer Spieler Ihr Gegner ist. Sie können Multiplayer-Spiele über Modems, LAN oder das Internet spielen.

Besuchen Sie doch die Website www.games.com, um die neuesten Informationen zum Spielen von **MechWarrior 3** und anderen phantastischen Produkten von MicroProse/Hasbro Interactive über das Internet zu erhalten.

▶ MODEM-SPIELE

Um **MechWarrior 3** über Modems spielen zu können, müssen beide Teilnehmer ein Modem mit einer Mindestkapazität von 28.800 kps haben, das an ihrem Telefonanschluß und ihrem Computer angeschlossen ist. Der Host - oder Urheber eines Modem-Spiels - ruft die andere Person an (die antwortet).

■ Um ***Host*** eines Modem-Spiels zu sein:

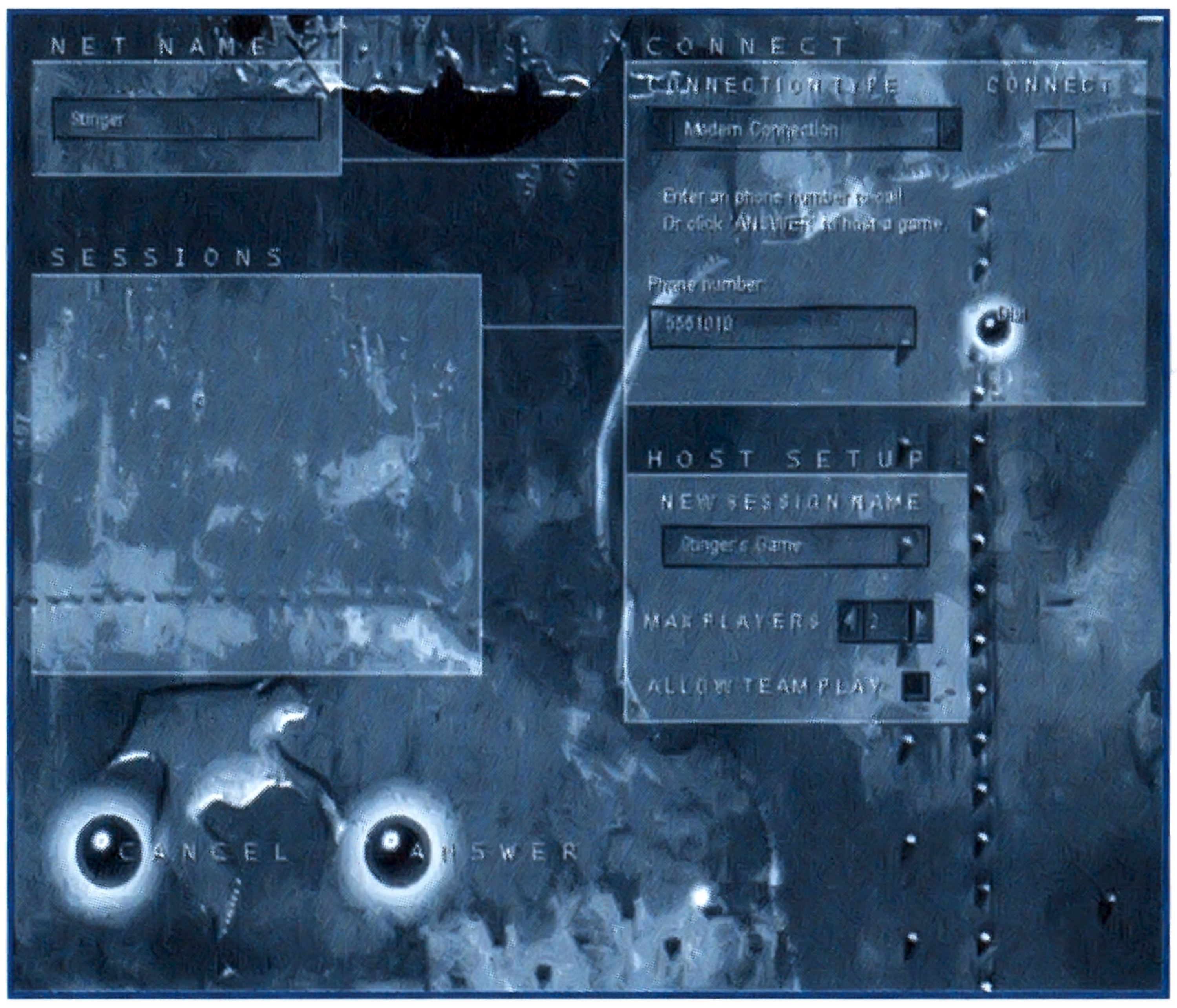
1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Multiplayer".
2. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm einen Piloten, und klicken Sie auf "Akzeptieren". Die Anzahl von Kills im Vergleich zu Gefallenen in Multiplayer-Spielen für diesen Piloten wird in der Ecke rechts oben angegeben. Weitere Informationen zu Piloteneinträgen finden Sie auf Seite 11.
3. Auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer müssen Sie Ihren Netznamen und den Host-Setup konfigurieren. Weitere Informationen auf Seite 57.
4. Wählen Sie nun unter Verbindungstyp "Modem-Verbindung", und klicken Sie auf das Kästchen "Verbinden".
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Antworten" unten auf dem Bildschirm, um mit dem Multiplayer-Spiel-Setup-Bildschirm fortzufahren. Ihr Modem antwortet automatisch, wenn das andere Modem anruft.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

■ Um sich einem Modem-Spiel ***anzuschließen***:

1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Multiplayer".
2. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm einen Piloten, und klicken Sie auf "Akzeptieren". Die Anzahl von Kills im Vergleich zu Gefallenen in Multiplayer-Spielen für diesen Piloten wird in der Ecke rechts oben angegeben. Weitere Informationen zu Piloteneinträgen finden Sie auf Seite 11.
3. Auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer müssen Sie Ihren Netznamen konfigurieren. Weitere Informationen auf Seite 57.
4. Wählen Sie nun unter Verbindungstyp "Modem-Verbindung", und klicken Sie auf das Kästchen "Verbinden".
5. Geben Sie unter "Telefonnummer" die gewünschte Nummer ein.



6. Wenn Sie wählen wollen, klicken Sie neben "Telefonnummer" auf die Schaltfläche "Wählen".
7. Ihr Modem wählt nun die Telefonnummer. Anschließend sollte das Modem an anderen Ende der Leitung antworten.
8. Wählen Sie das Spiel, das Sie spielen wollen, von der Liste der verfügbaren Spiele unter "Sitzungen", und klicken Sie dann auf "Anschließen".

Im Abschnitt "Multiplayer-Spiel-Setup" weiter unten finden Sie weitere Anweisungen.

▶ LAN-SPIELE

Ein Spiel über Local Area Network erfordert Zugang zu einem LAN-Netzwerk, das entweder das IPX- oder TCP/IP-Netzwerkprotokoll unterstützt.

Bei einem Heim-LAN-System müssen alle beteiligten Computer über eine Netzwerk-Interfacekarte (10 MB oder 100 MB) verfügen, die entweder das IPX- oder TCP/IP-Netzwerkprotokoll unterstützt. Außerdem muß es einen Netzwerk-Hub geben, der die Geschwindigkeit dieser Karten unterstützt (ein 10/100 MB sollte beides schaffen). Richten Sie das Netzwerk ein, indem Sie sich nach den Informationen der Netzwerkkarten und der Hubs richten. Falls Sie weitere Hilfe beim Installieren der Netzwerkprotokolle brauchen (die automatisch mit den Netzwerkkarten installiert werden sollten), ziehen Sie Ihr Windows-Handbuch zu Rate. Sobald das Netzwerk installiert ist, vergewissern Sie sich, daß alle Computer untereinander Daten übertragen können, bevor Sie **MechWarrior 3** starten.

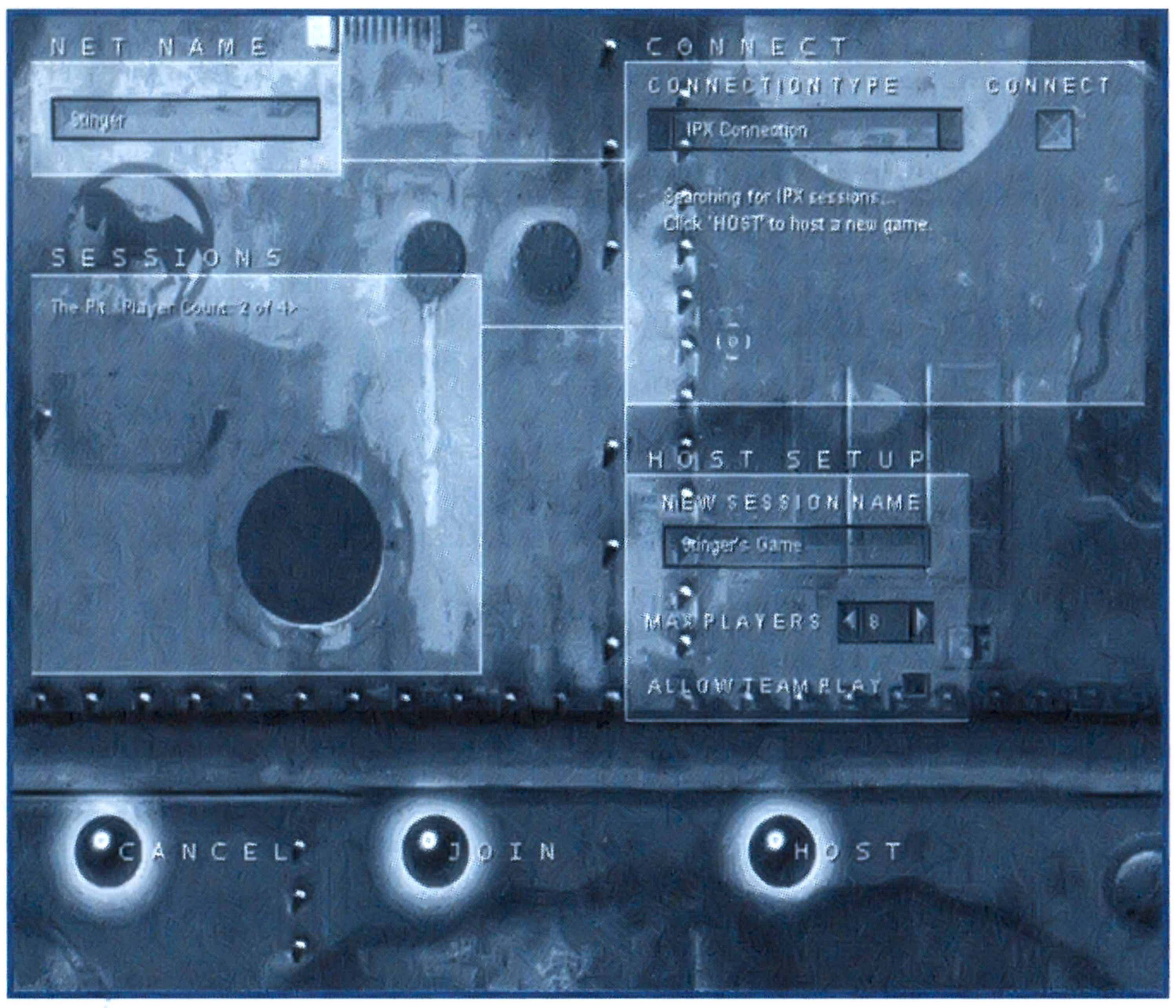
LAN-Spiele über IPX

■ Um ***Host*** eines LAN-Spiels über das IPX-Protokoll zu werden:

1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Multiplayer".
2. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm einen Piloten, und klicken Sie auf "Akzeptieren". Die Anzahl von Kills im Vergleich zu Gefallenen in Multiplayer-Spielen für diesen Piloten wird in der Ecke rechts oben angegeben. Weitere Informationen zu Piloteneinträgen finden Sie auf Seite 11.
3. Auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer müssen Sie Ihren Netznamen und den Host-Setup konfigurieren. Weitere Informationen auf Seite 57.
4. Wählen Sie nun unter Verbindungstyp "IPX-Verbindung", und klicken Sie auf das Kästchen "Verbinden".
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Host" unten auf dem Bildschirm, um mit dem Multiplayer-Spiel-Setup-Bildschirm fortzufahren.

■ Um sich einem LAN-Spiel über das IPX-Protokoll ***anzuschließen:***

1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Multiplayer".
2. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm einen Piloten, und klicken Sie auf "Akzeptieren". Die Anzahl von Kills im Vergleich zu Gefallenen in Multiplayer-Spielen für diesen Piloten wird in der Ecke rechts oben angegeben. Weitere Informationen zu Piloteneinträgen finden Sie auf Seite 11.



3. Auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer müssen Sie Ihren Netznamen konfigurieren. Weitere Informationen auf Seite 57.
4. Wählen Sie nun unter Verbindungstyp "IPX-Verbindung", und klicken Sie auf das Kästchen "Verbinden".
5. Wählen Sie das Spiel, das Sie spielen wollen, von der Liste der verfügbaren Spiele unter "Sitzungen".
6. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche "Anschließen", um mit dem Multiplayer-Spiel Setupbildschirm fortzufahren.

Im Abschnitt "Multiplayer-Spiel-Setup" weiter unten finden Sie weitere Anweisungen.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

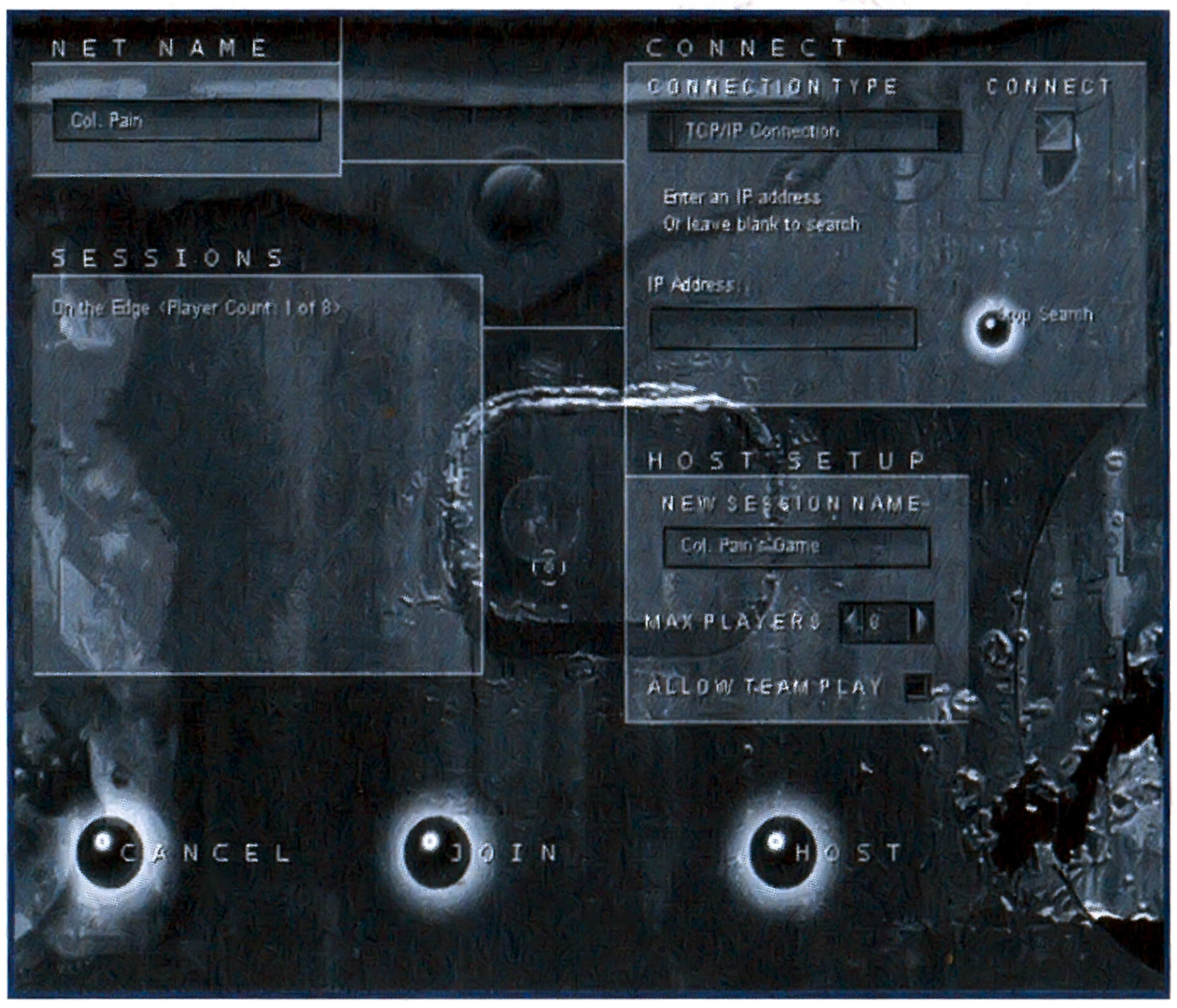
LAN-Spiele über TCP/IP

■ Um Host eines LAN-Spiels über das TCP/IP-Protokoll zu werden

1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Multiplayer".
2. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm einen Piloten, und klicken Sie auf "Akzeptieren". Die Anzahl von Kills im Vergleich zu Gefallenen in Multiplayer-Spielen für diesen Piloten wird in der Ecke rechts oben angegeben. Weitere Informationen zu Piloteneinträgen finden Sie auf Seite 11.
3. Auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer müssen Sie Ihren Netznamen und den Host-Setup konfigurieren. Weitere Informationen auf Seite 57.
4. Wählen Sie nun unter Verbindungstyp "TCP/IP-Verbindung", und klicken Sie auf das Kästchen "Verbinden".
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Host" unten auf dem Bildschirm, um mit dem Multiplayer-Spiel-Setup-Bildschirm fortzufahren.

■ Um sich einem LAN-Spiel über das TCP/IP-Protokoll ***anzuschließen:***

1. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Multiplayer".
2. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm einen Piloten, und klicken Sie auf "Akzeptieren". Die Anzahl von Kills im Vergleich zu Gefallenen in Multiplayer-Spielen für diesen Piloten wird in der Ecke rechts oben angegeben. Weitere Informationen zu Piloteneinträgen finden Sie auf Seite 11.
3. Auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer müssen Sie Ihren Netznamen eingeben.
4. Wählen Sie nun unter Verbindungstyp "TCP/IP-Verbindung", und klicken Sie auf das Kästchen "Verbinden".



5. Lassen Sie das Kästchen darunter "IP-Adresse" frei, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Spiel finden", um auf Ihrem LAN-Netz nach MechWarrior 3-Spielen zu suchen.
6. Wählen Sie das Multiplayer-Spiel, dem Sie sich anschließen wollen, aus der Liste der verfügbaren Spiele unter "Sitzungen".
7. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche "Anschließen", um mit dem Multiplayer-Spiel-Setupbildschirm fortzufahren.

Im Abschnitt "Multiplayer-Spiel-Setup" weiter unten finden Sie weitere Anweisungen.

INTERNET-SPIELE

Um MechWarrior 3 über das Internet spielen zu können, brauchen Sie eine echte TCP/IP-Verbindung. Sie müssen über ein Modem oder ein internes Netz an das Internet angeschlossen sein. Zusätzlich müssen Sie die IP-Adresse des Computers Ihres Hosts kennen, wenn Sie sich einem Spiel anschließen wollen.

■ Um bei einem Internet-Spiel über das TCP/IP-Protokoll ***Host*** zu sein:

1. Sorgen Sie dafür, daß alle, die an Ihrem MechWarrior 3-Spiel teilnehmen werden, Ihre IP-Adresse erfahren, bevor Sie das Spiel starten. Falls Sie Ihre IP-Adresse nicht kennen, folgen Sie diesen Anweisungen:

   a. Starten Sie MechWarrior 3 nicht.

   b. Wenn Ihre Verbindung zum Internet über ein Modem erfolgt, stellen Sie sicher, daß Sie mit Ihrem ISP (Internet Service Provider) verbunden sind.

   c. Klicken Sie auf die Start-Schaltfläche, und wählen Sie Programme > MicroProse > MechWarrior 3 > IP-Adresse finden. Daraufhin wird die IP-Adresse Ihres Computers angezeigt.

   d. Schreiben Sie sich die Nummer auf, und geben Sie diese über Email, Chat oder das Telefon an Ihre Freunde weiter.

2. Laden Sie MechWarrior 3, und klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Multiplayer".

3. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm einen Piloten, und klicken Sie auf "Akzeptiere4n". Die Anzahl von Kills im Vergleich zu Gefallenen in Multiplayer-Spielen für diesen Piloten wird in der Ecke rechts oben angegeben. Weitere Informationen zu Piloteneinträgen finden Sie auf Seite 11.

4. Auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer müssen Sie Ihren Netznamen und den Host-Setup konfigurieren. Weitere Informationen auf Seite 57.

5. Wählen Sie nun unter Verbindungstyp "TCP/IP-Verbindung", und klicken Sie auf das Kästchen "Verbinden".

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Host" unten auf dem Bildschirm, um mit dem Multiplayer-Spiel-Setup-Bildschirm fortzufahren.

■ Um sich einem Internet-Spiel über das TCP/IP-Protokoll anzuschließen:

1. Vergewissern Sie sich, daß Sie die IP-Adresse Ihres Hosts kennen, bevor Sie MechWarrior 3 starten.

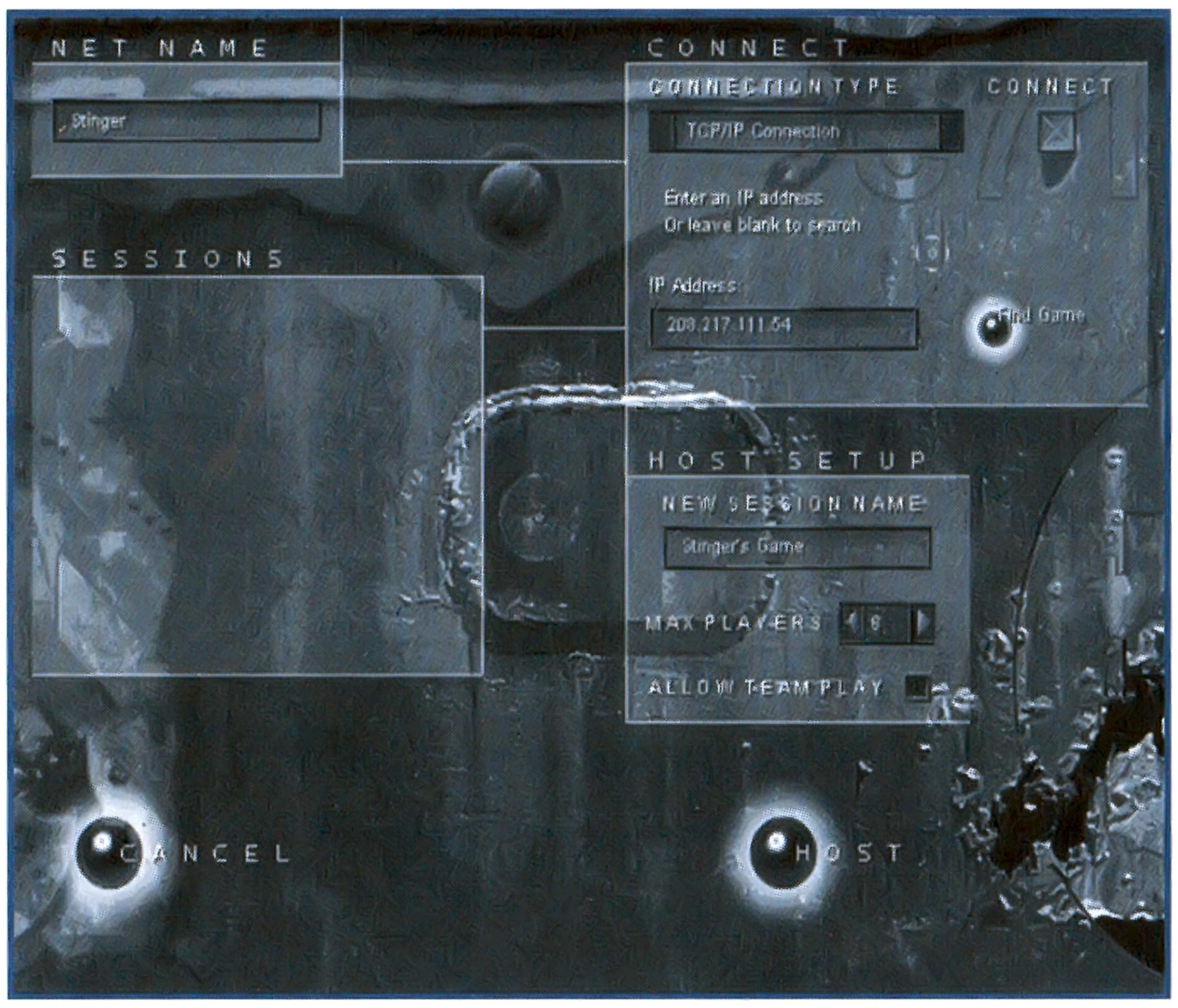
2. Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche "Multiplayer".

3. Wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm einen Piloten, und klicken Sie auf "Akzeptieren". Die Anzahl von Kills im Vergleich zu Gefallenen in Multiplayer-Spielen für diesen Piloten wird in der Ecke rechts oben angegeben. Weitere Informationen zu Piloteneinträgen finden Sie auf Seite 11.

4. Auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer müssen Sie Ihren Netznamen konfigurieren. Weitere Informationen auf Seite 57.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL



5. Wählen Sie "TCP/IP-Verbindung", und klicken Sie auf das Feld "Verbinden".
6. Geben Sie die IP-Adresse des Spiels, dem Sie sich anschließen wollen, im Kästchen unter "IP-Adresse" ein. Diese Nummer ist die IP-Adresse des Host-Computers. (Denken Sie daran, daß die Schaltfläche "Spiel finden" nicht nach Spielen im Internet, sondern nur nach Spielen über LAN-Netzwerke sucht.)
7. Wählen Sie das Multiplayer-Spiel, dem Sie sich anschließen wollen, aus der Liste der verfügbaren Spiele unter "Sitzungen".
8. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche "Anschließen", um mit dem Multiplayer-Spiel-Setupbildschirm fortzufahren.

Im Abschnitt "Multiplayer-Spiel-Setup" weiter unten finden Sie weitere Anweisungen.

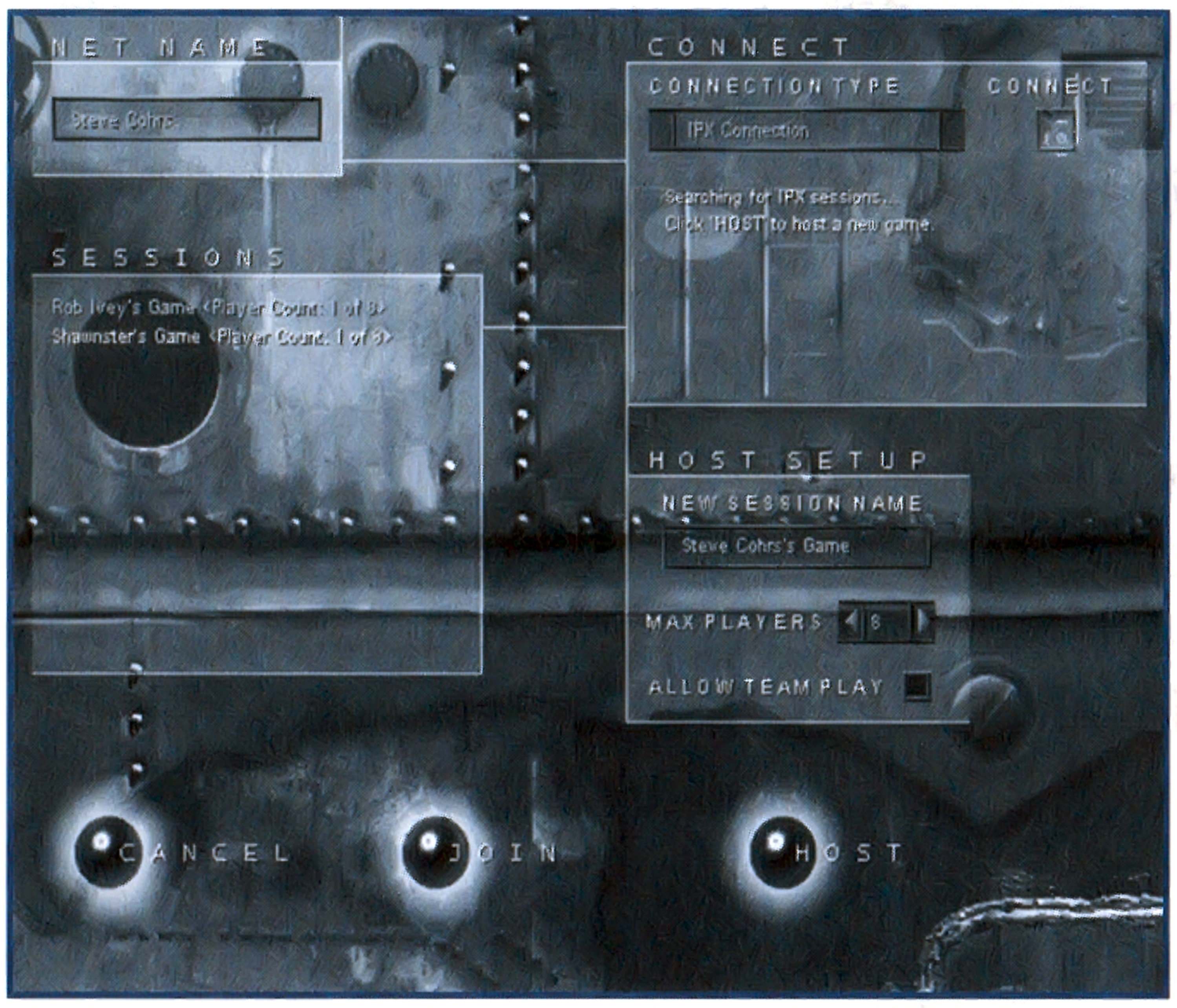
Die MSN Gaming Zone

Falls Sie nach einem Gegner suchen, besuchen Sie doch einmal die MSN Gaming Zone, und lernen Sie andere MechWarrior 3-Spieler kennen. Die MSN Gaming Zone bietet kostenlose Chat-Bereiche, Turniere und vieles mehr. Dazu müssen Sie sich bei der MSN Gaming Zone anmelden, bevor Sie MechWarrior 3 starten.

1. Um sich bei der MSN Gaming Zone anzumelden, laden Sie Ihren Web-Browser.
2. Geben Sie im Adressenfeld "www.zone.com" ein.
3. Falls Sie noch nicht bei der MSN Gaming Zone registriert sind, klicken Sie auf "New Zone Users – Signup to play games" (Neue Zonenbenutzer - Anmeldung zum Spielen), und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Klicken Sie auf "Play Games" (Spielen).
5. Wählen Sie nun "Simulation" von der Liste.
6. Von der Liste "Simulation Games" (Simulationen) wählen Sie "MechWarrior 3".
7. Klicken Sie nun auf die Konferenz, mit der Sie spielen wollen.
8. Melden Sie sich bei der MSN Gaming Zone an, und schon sind Sie bei dieser Konferenz.
9. Nun wählen Sie das Multiplayer-Spiel, dem Sie sich anschließen wollen. Falls Sie selbst Spiel-Host sein wollen, klicken Sie auf einen leeren Platz.
10. Jetzt sollte MechWarrior 3 automatisch starten, sobald der Host "Starten" anklickt.

Die MSN Gaming Zone ist ein unabhängiger Gaming-Service der Microsoft Corporation. Hasbro Interactive hat keine Kontrolle über und lehnt jede Verantwortlichkeit oder Haftbarkeit für das Funktionieren und die Leistung der MSN Gaming Zone ab, einschließlich, ohne jede Einschränkung, der Links zu anderen Websites oder Kommentaren oder anderen Kontakten unter den Benutzern der MSN Gaming Zone.

▶ BILDSCHIRM FÜR DEN ZUGRIFF AUF MULTIPLAYER



Auf diesem Bildschirm können Sie Ihren Netznamen und den Host-Setup ändern (außerdem den Verbindungstyp).

Netzname

Der Netzname ist nichts anderes als der Name, den Sie in allen Multiplayer-Spielen, denen Sie sich anschließen, führen werden. Als Vorgabe ist dies der Name des von Ihnen gewählten Piloten, doch Sie können ihn auch ändern.

Verbindungstyp

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Verbindungstyp", um unter Modem-Verbindung, IPX-Verbindung oder TCP/IP-Verbindung zu wählen. Weitere Informationen finden Sie in den Abschnitten "Modem-Spiele," "LAN-Spiele" und "Internet-Spiele".

Sitzungen

Wenn mehrere Spiel-Sitzungen zur Verfügung stehen - wie auf einem LAN-Netzwerk -, dann erscheinen die Namen dieser Multiplayer-Spiele unter "Sitzungen". Wählen Sie die Sitzung, der Sie sich anschließen wollen, indem Sie deren Namen anklicken. Spiele, die bereits laufen, werden als "Im Gange" aufgelistet. Einem Spiel, das bereits gestartet wurden, können Sie sich nicht anschließen. Doch wenn Sie auf die Schaltfläche "Anschließen" klicken, können Sie warten und am nächsten Spiel teilnehmen.

Host-Setup

Wenn Sie Host eines Multiplayer-Spiels werden wollen, müssen Sie zunächst einen Verbindungstyp wählen. Dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Host" unten auf dem Bildschirm, um die Optionen für den Host-Setup aufzurufen.

Name der neuen Sitzung

In diesem Feld geben Sie einen Namen für Ihr Spiel ein. Der Standardname einer Sitzung ist der Pilotenname plus "Spiel". Diese Option hat besondere Bedeutung auf einem LAN-Netz, über das zahlreiche **MechWarrior 3**-Spiele laufen können. Geben Sie Ihrem Spiel einen markanten Namen, damit die anderen Teilnehmer erkennen können, welches Ihr Spiel ist.

Max. Spielerzahl

MechWarrior 3 erlaubt bis zu acht Spielern, an einem Multiplayer-Spiel über LAN oder das Internet teilzunehmen. Falls Sie mit drei Freunden spielen wollen, legen Sie diese Option auf vier fest, damit sich niemand anderes anschließen kann.

Team-Spiel zulassen

MechWarrior 3 unterstützt das Spiel von Teams gegeneinander. Wenn Sie dieses Feld aktivieren, können sich die Teilnehmer zu Teams zusammenschließen und als Teams gegeneinander antreten. In diesem Fall sind alle Siege Team-Siege. Ist dieses Feld nicht aktiviert, dann wird das Spiel zu einem Kampf "Alle gegen alle" oder Todeskampf.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

Chat

Der Chat-Bereich zeigt die Nachrichten, die von den Spielern geschickt wurden. Um eine Nachricht zu schicken, geben Sie den Text im Dialogfeld unter "Chat-Nachricht eingeben" und drücken Sie die Eingabetaste. Falls Sie nur Ihren Teamkollegen Nachrichten zukommen lassen wollen, klicken Sie auf das Feld "Team-Chat".

Hasbro Interactive überwacht, billigt oder akzeptiert in keiner Weise Verantwortlichkeit für den Inhalt von schriftlichen oder mündlichen Chat-Nachrichten, die durch Benutzung dieses Produkts übertragen werden. Benutzung der Chat-Funktion erfolgt auf eigenes Risiko. Es wird Benutzern dringend empfohlen, keine persönlichen Informationen in Chat-Nachrichten weiterzugeben.

Falls Sie unter 18 Jahren alt sind, sollten Sie Ihre Eltern oder Erziehungsberechtigten zu Rate ziehen, bevor Sie die Chat-Funktion benutzen oder falls Sie Bedenken bei irgendeiner empfangenen Chat-Nachricht haben.

Spieler-Setup

Sie können im Bereich für den Spieler-Setup Teams gestalten, Teams wählen, ein einheitliches Teamaussehen (Haut) wählen und vieles mehr. In der Spieler-Setupliste ist der Name des Hosts von zwei Pluszeichen gefolgt, um ihn von den anderen Spielern abzuheben.

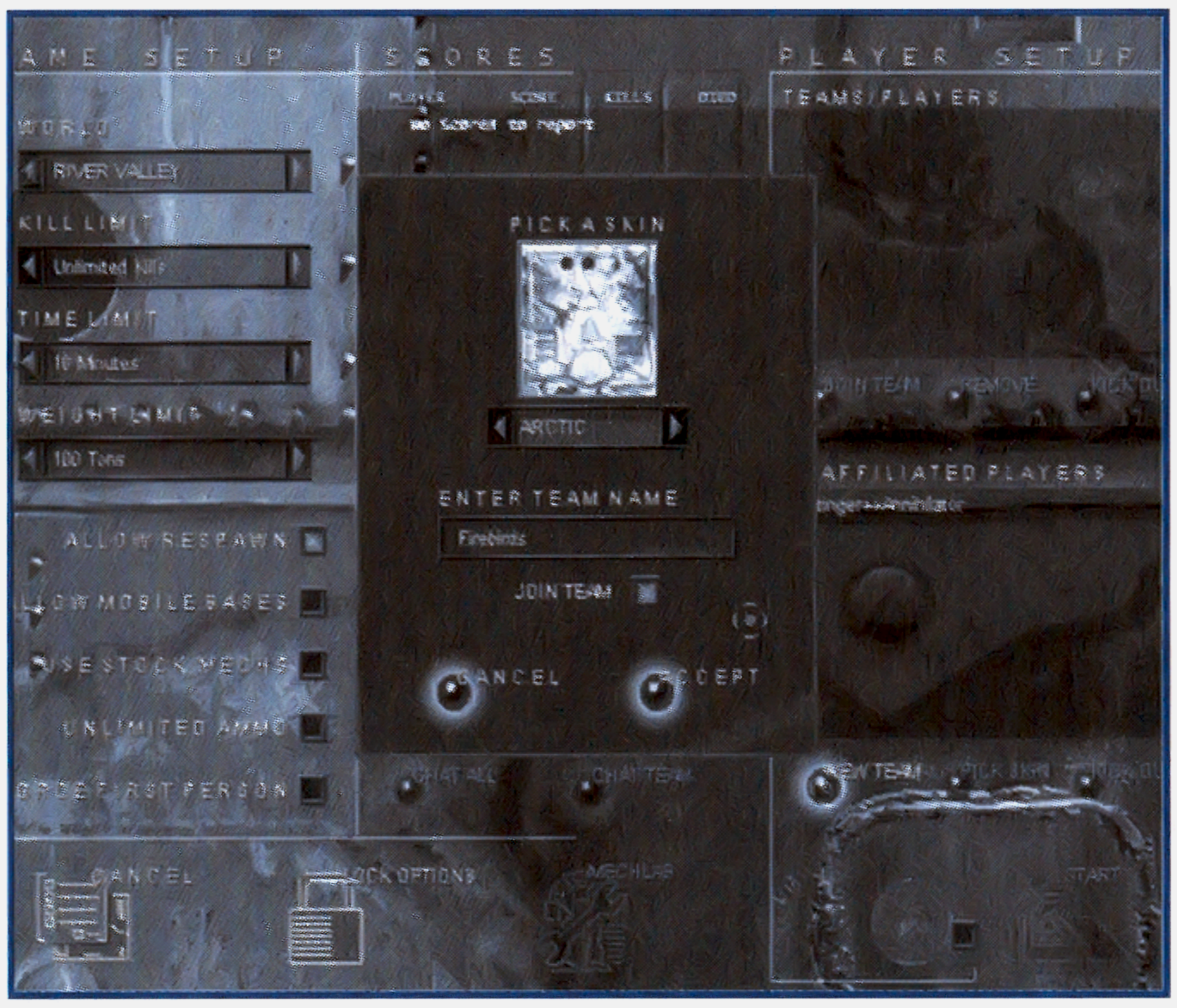
Alle gegen alle

Falls der Host die Option "Team-Spiel zulassen" nicht aktiviert hat, werden alle Spieler unter "Nicht angeschlossene Spieler" aufgeführt. Die Spieler können in diesem Fall ihr eigenes Aussehen (Haut) bestimmen.

Sobald alle Teilnehmer fertig sind, sollten sie auf die Schaltfläche "Bereit" klicken um anzuzeigen, daß sie startbereit sind. Hinter ihren Namen auf der Spieler-Setupliste erscheint dann "Bereit!". Wenn alle Spieler soweit sind, kann der Host auf die Schaltfläche "Start" klicken, um ein Gefecht "Alle gegen alle" oder einen Todeskampf beginnen zu lassen.

Team-Spiel

Hat der Host auf dem Bildschirm für den Zugriff auf Multiplayer "Team-Spiel zulassen" aktiviert, dann können die Spieler Teams bilden. Bis ein Spieler sich einem Team anschließt, wird sein Name unter "Nicht angeschlossene Spieler" aufgelistet.



■ Wenn Sie ein neues Team bilden möchten:

1. Der Host muß bereits auf dem vorhergehenden Bildschirm die Option "Team-Spiel zulassen" aktiviert haben.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Neues Team". Jeder Spieler kann ein neues Team bilden.
3. Oben erscheint ein Dialogfeld. Wählen Sie eine Haut (Farbe) für die Mechs Ihres Teams. Dann geben Sie einen Namen für das Team ein (Vorgabe: Ihr Name plus "Team"). Dann klicken Sie auf "Beitreten".
4. Klicken Sie nun auf "Akzeptieren", und das neue Team ist gebildet. Sie werden als Teammitglied aufgeführt.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

- Falls Sie sich einem Team anschließen wollen:

1. Der Host muß bereits auf dem vorhergehenden Bildschirm die Option "Team-Spiel zulassen" aktiviert haben, und unter "Team/Spieler" muß ein Teamname aufgelistet sein.
2. Klicken Sie unter "Team/Spieler" auf das Team, dem Sie beitreten wollen.
3. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche "Beitreten", und Ihr Name erscheint unter dem entsprechenden Teamnamen.

Sobald alle Teilnehmer fertig sind, sollten sie auf die Schaltfläche "Bereit" klicken um anzuzeigen, daß sie startbereit sind. Hinter ihren Namen auf der Spieler-Setupliste erscheint dann "Bereit!". Wenn alle Spieler soweit sind, kann der Host auf die Schaltfläche "Start" klicken, um ein Team-Spiel beginnen zu lassen.

Entfernen

Falls Sie der Host sind, können Sie jeden Spieler aus einem Team entfernen. Zunächst klicken Sie auf den Namen des Spielers und anschließend auf die Schaltfläche "Entfernen". Dieser Spieler wird dann auf die Liste der "Nicht angeschlossenen Spieler" versetzt. Falls Sie ein ganzes Team entfernen wollen, klicken Sie zunächst auf den Teamnamen und dann auf "Entfernen". Alle Spieler des betreffenden Teams werden auf die Liste der "Nicht angeschlossenen Spieler" versetzt.

Rauswerfen

Wenn Sie der Spiel-Host sind, können Sie einen Spieler völlig aus Ihrem Multiplayer-Spiel verbannen. Klicken Sie dazu erst auf den Namen des Spielers und dann auf die Schaltfläche "Raus". Der betroffene Spieler wird dann zum Hauptbildschirm zurück katapultiert.

Ein Aussehen wählen

Ist Ihr Spiel ein Kampf "Alle gegen alle", können Sie die Farbe Ihres Mechs ändern, indem Sie zunächst auf Ihren Namen und anschließend auf die Schaltfläche "Haut wählen" klicken. Wählen Sie nun eine neue Farbe im Dialogfeld. Falls Sie ein Team-Spiel spielen, kann nur der Host das Aussehen eines Teams ändern. Dazu muß er auf den Teamnamen und dann auf die Schaltfläche "Haut wählen" klicken sowie anschließend im Dialogfeld eine neue Farbe wählen.

Optionen sperren

Wenn Sie der Host eines Spiels sind, können Sie, sobald alle Optionen für den Multiplayer-Spiel-Setup festgelegt sind, auf die Schaltfläche "Optionen sperren" klicken und so andere Spieler daran hindern, sich Ihrem Spiel anzuschließen.

▶ IN THE MULTIPLAYER GAME

Ein Multiplayer-Spiel endet, wenn entweder das Abschußlimit oder das Zeitlimit erreicht ist. Die Spieler sehen dann eine Spielzusammenfassung mit dem Punktestand, bevor sie zum Bildschirm für den Multiplayer-Spiel-Setup zurückkehren.

Chat während des Spiels

Um allen Spielteilnehmern eine Nachricht zu schicken, drücken Sie die Taste * auf dem Ziffernblock, und geben Sie Ihre Nachricht ein.

Wenn Sie nur Ihren Teamkollegen eine Nachricht zukommen lassen wollen, drücken Sie die Taste - auf dem Ziffernblock, und tippen Sie Ihre Nachricht.

Punktestand

Um den Punktestand des Spiels aufzurufen, betätigen Sie die Taste F12. Dadurch wird die aktuelle Anzahl von Kills gg. Gefallene für alle Teilnehmer angezeigt.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie Probleme mit der Installation dieses Produktes haben, lesen Sie bitte die Readme-Datei, die letzte Änderungen und Informationen enthält. Sollte dies nicht zum Erfolg führen und Sie weitere Hilfe benötigen, so steht Ihnen unsere Hotline zu folgenden Zeiten zur Verfügung:

Tel:	01805 25 25 65	Mo.-Fr. 14-18 Uhr
Fax:	01805 25 25 64	
e-mail:	service@microprose.de	

Schriftlich erreichen Sie uns unter folgender Adresse:

Hasbro Interactive / MicroProse
Customer Service
Marktstr. 1
33602 Bielefeld

Sollten Sie über einen Internetanschluß verfügen, können Sie sich auch unter www.microprose.de über den aktuellen Stand informieren.

NUR AUTORISIERTES PERSONAL

LIZENZ

Die Software und sämtliches Bild- und Tonmaterial wie Fotografien, Animationen, Videos, Audio-, Musik- und Textmaterial etc. der beiliegenden CD-ROM sowie dieses Handbuch und alle anderen Teile dieses Produkts sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht ist geistiges Eigentum von oder wurde lizenziert an HASBRO Interactive Limited, 2 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge, UB11 1AZ, England.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von HASBRO Interactive Limited darf kein Teil dieses Handbuchs, der Software oder eines anderen auf dieser CD-ROM enthaltenen Elements oder des Produkts als solchen vervielfältigt, reproduziert, übersetzt, modifiziert, auf elektronische Form reduziert oder sonstwie verändert oder weitergegeben werden.

Sie sind berechtigt, die CD-ROM für Ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Es ist jedoch verboten, Kopien des Handbuchs, der Software oder eines anderen Elements auf der CD-ROM zu verkaufen oder zu übertragen. Es ist untersagt, das Produkt, die CD-ROM oder andere Teile des Produktes zu vermieten oder zu verleasen.

GARANTIE

HASBRO Interactive Limited garantiert hiermit ausschließlich dem Erstkäufer dieses Produktes, daß die Leistungen der beiliegenden CD-ROM im Wesentlichen den Angaben in diesem Handbuch entsprechen und daß die Original-CD-ROM frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Diese Garantie gilt für sechs Monate ab Kaufdatum. Innerhalb dieses Zeitraums erhalten Sie, sofern die CD Mängel aufweist, kostenlosen Ersatz. Dazu senden Sie die CD-ROM mit dem datierten Kaufbeleg, einer kurzen Beschreibung des Defekts und Ihrem Absender an Hasbro Interactive GmbH, Abt. Kundenservice, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld. Diese Garantie gilt nicht für Mängel, die durch Mißbrauch, Beschädigung oder Überbeanspruchung verursacht wurden. Bezüglich der CD-ROM wird keine weitere Garantie übernommen. HASBRO Interactive Limited haftet nicht für Schäden, die durch Mißbrauch, Mangel an Pflege, falsche Anwendung, Veränderung, Reparatur, Überanspruchung oder sonstige durch äußere Einwirkung entstehen. Diese Garantie berührt in keiner Weise Ihre gesetzlich festgelegten Rechte.

HAFTUNG

Mit Ausnahme der unter 2. aufgeführten Sachverhalte sind mit diesem Produkt keinerlei Garantien, Bedingungen, Vertragsabsprachen, Verpflichtungen oder ähnliches verbunden, weder ausdrücklicher noch implizierter, gesetzlicher oder irgend einer anderen Natur.
Hasbro Interactive Limited kommt unter keinen Umständen für mehr als den ursprünglichen Kaufpreis des Produkts auf. Hasbro Interactive Limited übernimmt keinerlei Haftung für indirekte oder Folgeschäden jeder Art, die durch den Gebrauch des Produkts möglicherweise entstehen können. Hierzu zählen unter anderem auch entgangene Profite oder Einkünfte, Schäden an Soft- oder Hardware oder Kosten, die durch den Ausgleich verlorener Zeit, Daten oder aus irgend einem anderen Grund entstehen.

Nichts vom oben Angeführten begrenzt oder schließt die Haftung von Hasbro Interactive Limited im Falle von durch Hasbro Interactive Limited direkt verschuldet entstandene körperliche Verletzungen aus. Hier greifen die gesetzlichen Bestimmungen.

Wenn Sie mit diesen Bestimmungen nicht einverstanden sind, geben Sie das Produkt unverzüglich, vollständig und unbenutzt zusammen mit dem Kaufbeleg an Hasbro zurück.

FASA CORPORATION

Microsoft

ZIPPER INTERACTIVE

49147.100 MA/1